№09 (180) 2012

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

RESIDENT EVIL 6
WORMS REVOLUTION
CRYSIS 3
XCOM
FORTNITE

ВЕРДИКТ

SPEC OPS: THE LINE
THE SECRET WORLD
ORCS MUST DIE! 2
KINGDOM HEARTS
STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

МЫСЛИТЬ ПОРТАЛАМИ
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ PORTAL 2

ЖИЗНЬ В СТИЛЕ ИНДИ
ФЕНОМЕН КАРТИНЫ
INDIE GAME: THE MOVIE

NEED FOR SPEED™
MOST WANTED

ИГРА В КИНО ЗАЧЕМ В ФИЛЬМАХ ПОКАЗЫВАЮТ РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИЕ ВИДЕОИГРЫ

СЧАСТЛИВЫЙ ФИНАЛ
ЛУЧШИЕ РОМАНТИЧЕСКИЕ КОНЦОВКИ В ИГРАХ

НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

9 771560 258026 12009 ТЕХНО

Razer™

ELECTRA

essential gaming & music headset

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

играй и слушай музыку в движении

- Улучшенное воспроизведение низких частот
- Динамики диаметром 40 мм, неодимовые магниты, омедненная алюминиевая звуковая катушка
- Превосходная звукоизоляция
- Два отсоединяемых кабеля в резиновой оплётке, с микрофоном и без микрофона

Спрашивайте в магазинах:

Media Markt www.mediamarkt.ru · ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru · DNS www.dns-shop.ru · Белый ветер Цифровой www.digital.ru

реклама

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

Всех приветствую. Сдача текущего выпуска «Игромании» проходила слегка сумбурно. Одной рукой редакторы сдавали последние материалы, а другой паковали чемоданы и готовились к посадке на самолет, который доставит их в Кёльн на gamescom 2012. Так что уже в следующем номере читайте подробный репортаж с выставки.

За прошедший же месяц случились две важных поездки. Первая — во Франкфурт, где нам показали мультиплеер Crysis 3. Подробный отчет с рассуждениями, что получится из онлайнового режима новой игры Crytek, и интервью, которое мы взяли у продюсера игры Майка Рида и дизайнера Адама Дакетта, читайте на *стр. 50*. Вторая — в Великобританию, где было назначено рандеву с Need for Speed: Most Wanted. Подробности об этом визите — на *стр. 20*.

Помимо этого нам удалось узнать много нового от разработчиков XCOM (об особенностях дружбы с сектоидами можно поинтересоваться на *стр. 32*), выяснить особенности строения червей из Worms Revolution (*стр. 40*), оценить масштаб Resident Evil 6, пройдя вдоль и поперек пресс-версию игры (детали исследования — на *стр. 38*).

В конце лета игр выходит немного, но все же несколько отличных проектов добрались до магазинных полок. Как минимум всем игрокам необходимо посмотреть Orcs Must Die! 2 (рецензию ищите на *стр. 66*). Здесь еще больше орков, гоблинов и прочей нечисти, еще больше ловушек, а главное — десятки, если не сотни новых игровых стратегий. The Secret World (*стр. 60*), несмотря на то что это MMOG, хочется порекомендовать не только любителям онлайна, но и вообще всем поклонникам ролевых игр, потому что в TSW можно играть как в простую сингловую RPG. А ведь есть еще Steel Battalion, Kingdom Hearts 3D, Deadlight и несколько неплохих игр калибром поменьше. Обо всех — в нашем рецензионном блоке.

В спецматериалах в этот раз сразу четыре больших статьи. «Мыслить порталами» (*стр. 104*) рассказывает историю создания Portal 2. «Жизнь в стиле инди» (*стр. 118*) посвящена успеху картины Indie Game: The Movie. Из материала «Счастливый финал» (*стр. 112*) вы узнаете о самых романтических концовках в компьютерных играх. И, наконец, «Игра в кино» (*стр. 122*) прольет свет на то, зачем в фильмах показывают реально существующие видеоигры?

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

МЫСЛИТЬ ПОРТАЛАМИ

Есть игры, которые живут особенной жизнью. Они не нуждаются в армии пиарщиков и поддержке социальных сетей. Им достаточно просто заявить о себе, и остальной мир подтянется. К числу подобных проектов относится Portal 2.

Вокруг этого приключения образовался настоящий культ. По мотивам головоломки собираются сделать конструктор LEGO. Героев Portal 2 поселили в GTA 4, где они разъезжают на мотоциклах и покупают хот-доги. На развлекательном сайте *9gag.com* опубликовали самодельный плакат экранизации игры, где GLaDOS соседствует с Натали Портман.

Очередной взрыв популярности Portal произошел в середине июня, когда Valve начала бесплатно раздавать игру школам. Теперь учителя могут использовать проект и прилагающийся к нему редактор уровней для обучения детей (*www.learnwithportals.com*) физике, математике и логике.

«Игромания» побеседовала с авторами Portal 2 и попыталась выяснить, почему все так удачно получилось. Подробности на *стр. 104*.

09 СЕНТЯБРЬ (180) 2012

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*

Редакторы — Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Феткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов
Главный редактор — Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, ул. Соколово-Мещерская, д. 25.
Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E–mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Ilya Yanovich (yanovich@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2012 © Igromania, 1997-2012

Тираж 152 100 Circulation 152 100

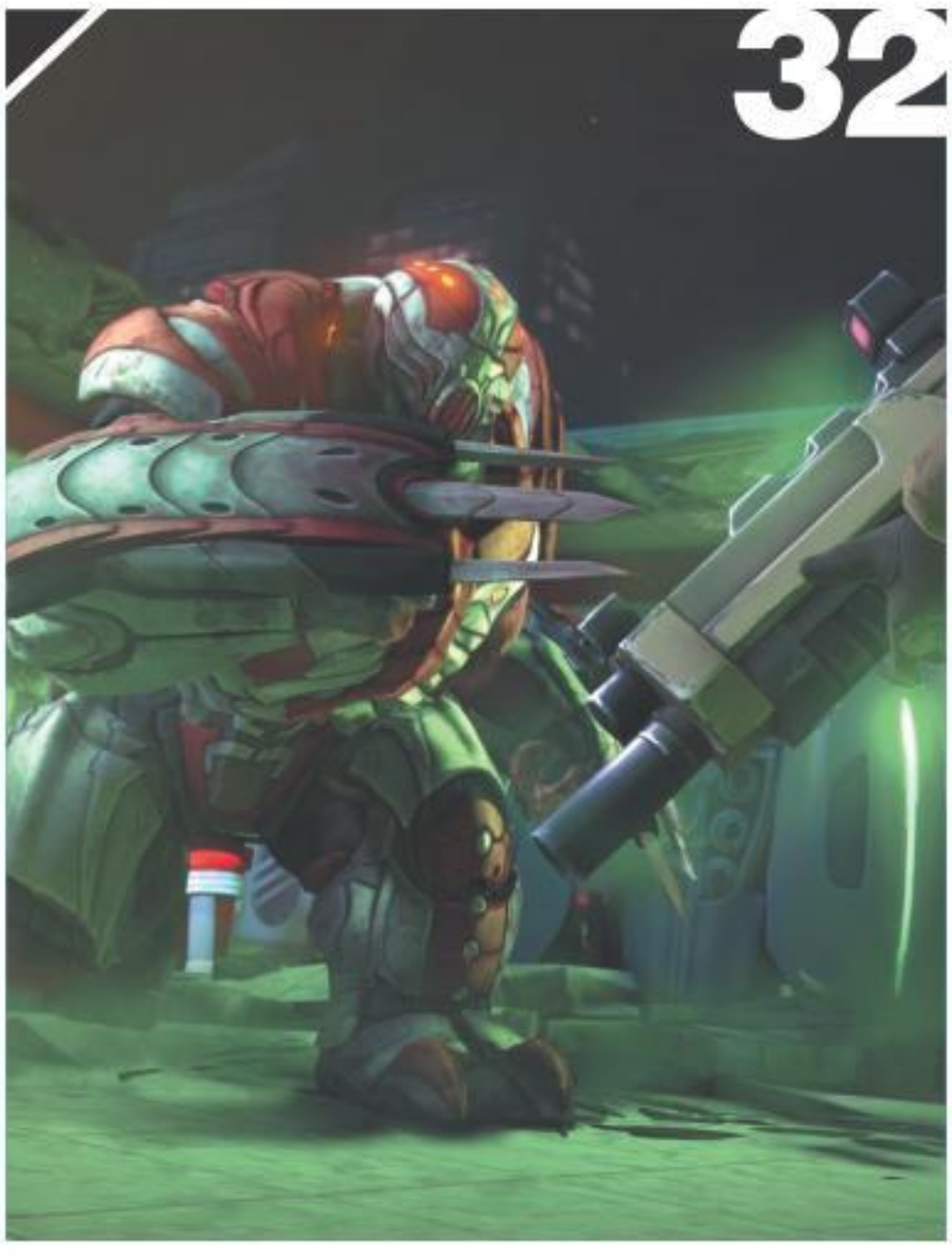
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 сентября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №09 (180) 2012

Need for Speed: Most Wanted Полицейский разворот



XCOM: Enemy Unknown Всемирная история-X

8-19 **НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ**
8 Не одной строкой

20-23 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
20 Need For Speed: Most Wanted

24-27 **ХРОНОСКОП**
24 Удалите из профессии. Часть 2

28-49 **В РАЗРАБОТКЕ**
28 **Рейтинговая система игровых рубрик**
29 Три темы с Ильей Яновичем
32 XCOM: Enemy Unknown
38 Resident Evil 6
40 Worms Revolution
42 The Cave
46 Day One
48 Fortnite

50-53 **ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**
50 Crysis 3

54-57 **ПРАВИЛА ИГРЫ**
54 27 правила игры Криспина Хэндса

58-97 **РЕЦЕНЗИИ**
58 Spec Ops: The Line
60 The Secret World
66 Orcs Must Die! 2
68 Steel Battalion: Heavy Armor
72 Deadlight
74 Test Drive: Ferrari Racing Legends
76 Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
80 Project Zero 2: Wii Edition
81 The Walking Dead: Ep. 2 — Starved for Help
82 Dungeonbowl
83 Tony Hawk's Pro Skater HD
84 Anna
86 Deponia
88 Theatrhythm Final Fantasy
Ice Age 4: Continental Drift — Arctic Games
89 Dungeon Twister * Beat The Beat: Rhytm Paradise
90 Endless Space Wreckateer
91 Dyad * Spellforce 2: Faith In Destiny
92 Мобильный дайджест
94 Дайджест-порт
96 Дайджест-DLC

40

Worms Revolution Беспозвоночная революция

50

Crysis 3 Сеть мирового кризиса

СОДЕРЖАНИЕ №09 (180) 2012

The Secret World Секретов нет

98-99 ИГРОМАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТ
98 Во что поиграть в этом месяце
99 Человеческий фактор с Яном Кузовлевым

100-103 ОНЛАЙН
100 Дайджест онлайна

104-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
104 Мыслить порталами
112 Счастливый финал
118 Жизнь в стиле инди
122 Игра в кино

128-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Железные новинки
Тесты
136 Игровой корпус AeroCool Strike X ST Black
138 Игровые мышки Razer Mamba 2012 и Razer Naga Hex
140 Ноутбук MSI GT60
142 Знакомство с Windows 8 Release Preview
145 Гарнитура Turtle Beach Ear Force X12
146 Разумный компьютер за разумные деньги
148 Горячая линия: Железо

150-153 КОДЕКС
150 Стандартные коды
153 Читательские пасхалки
Читательские хинты

КАЛЕНДАРЬ
151 The Amazing Spider-Man
152 Castlevania: Lords of Shadow 2

154-157 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 9. Сентябрь
155 Сканворд № 9. Сентябрь
156 Фотографическая память № 9. Сентябрь
157 Подведение итогов за №07/2012

158-160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
158 Любовь и ненависть в парижском метро
159 Делай как я
160 Все неправы

Алфавитный список игр в номере

Anna 84
Beat The Beat: Rhytm Paradise 89
Call of Duty: Modern Warfare 3 97
Cauge 93
Crysis 3 50
Dave Mirra BMX Challenge 25
Day One 46
DayZ 100
Deadlight 72
Deponia 86
Dungeon Twister 89
Dungeonbowl 82
Dyad 91
Endless Space 90
Fortnite 48
Frisbee Forever 2 93
Hard Reset 97
Ice Age 4: Continental Drift — Arctic Games 88
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance 76
League of Legends 103
LEGO Batman 2: DC Super Heroes 150
LEGO Minifigures 103
LEGO Universe 103
Marvel Pinball 3D 95
Mass Effect 3 97
Max Payne 3 ..... 97, 153
Mobile Suit Gundam: Crossfire 26
Need For Speed: Most Wanted 20
Orcs Must Die! 2 66
PlanetSide 2 101
Pokemon Conquest 150
Prime World 103
Project Zero 2: Wii Edition 80
Quantum Conundrum 95
Resident Evil 6 38
Risen 2: Dark Waters 94
Spec Ops: The Line 58
Spellforce 2: Faith In Destiny 91
Star Wars: The Old Republic 103
Steel Battalion: Heavy Armor 68
Superman Returns 24
Test Drive: Ferrari Racing Legends 74
The Cave 42
The Elder Scrolls 5: Skyrim 153
The Secret World 60, 102
The Sims 3: Diesel Stuff 97
The Walking Dead: Episode 2 — Starved for Help 81

ИГРОМАНИЯ

Orcs Must Die! 2 камера пыток

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Need For Speed: Most Wanted
Gears of War: Judgment

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Far Cry 3
Gears of War: Judgment
Forza Horizon
The Elder Scrolls Online

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Razer ..... 2-я обложка
Ф-центр ..... 3-я обложка
BenQ ..... 4-я обложка
В номере:
CBR 15
NIKITA ONLINE 3
Old Spice 7
Palit 5
Ирбис 85
КРИ 37
ТехноМир 45, 87

Алфавитный список игр в номере

The War Z 100
The Witcher: Assassins of Kings 153
Theatrhythm Final Fantasy 88
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 153
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 97
Tony Hawk's Pro Skater HD 83
Ultima Forever: Quest for the Avatar 101
Ultima 4: Quest of the Avatar 101
Warface 103
WarThunder 103
Where's My Perry? 93
World of Tanks 103
World of Warcraft 101
World of Warcraft: Mists of Pandaria 101
World of Warships 103
Worms Revolution 40
Wreckateer 90
XCOM: Enemy Unknown 32

PALIT®

www.palit.biz

GEFORCE® GTX 680 GEFORCE® GTX 670 GEFORCE® GTX 660Ti

реклама

JETSTREAM 風

Невероятные достижения

Возможности разгона | Низкий уровень шума | Превосходное охлаждение

Видеокарты серии Palit JetStream 風 оснащены инновационной системой охлаждения и созданы, чтобы обеспечить непревзойденное качество игровой графики. Инновационные и очень мощные Palit GeForce® GTX JetStream имеют высочайшую производительность и дарят яркие впечатления от любимых игр.

Эффективные элементы DrMOS в Palit JetStream

Элементы DrMOS раньше использовались только в высокоуровневых серверах, теперь они пришли в новое поколение видеокарт Palit. DrMOS созданы для стабильной работы под высокими токами, они почти не издают шума и отличаются небольшим нагревом.

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортью, мнения редакторов и многое другое.

Full Throttle

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре.

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Halo 3, Battlefield 1942, Total Annihilation, Dark Seed

Происшествия в игровой культуре и многое другое.

Индустриальные новости

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц.

Игровые новости

Самые свежие и интересные игровые ролики с экспертными комментариями.

Анонсы:

Battlefield 4
Огнем и мечом 2. На Карибы!
Call of Duty Online
Deadpool
The Walking Dead: Video Game
The War Z
Ultima Forever: Quest for the Avatar
Spartacus Legends
Yakuza 1&2 HD Edition

Большие темы:

Новые концовки Mass Effect 3
Sony купила Gaikai

SPECIAL

Репортажи

Assassin's Creed 3
— Креативный директор игры демонстрирует эпизод в Бостоне.

Beyond: Two Souls
— Интервью с Дэвидом Кейджем и Эллен Пейдж о работе друг с другом над игрой. Много кадров с разных сессий захвата движений.

Dead Space 3
— Стив Папутсис, исполнительный продюсер игры, рассказывает о нововведениях.

Dishonored
— Два кардинально разных способа прохождения миссии «Золотая кошка».

Disney Epic Mickey 2
— История Освальда вкратце.

Gears of War: Judgment
— Лейтенант Дэймон Бэйрд посвящает в правила нового мультиплеерного режима Overrun.

Hitman: Absolution
— 17-минутное прохождение миссии «Улицы надежды» с комментариями геймдиректора Тора Блистарда.

Medal of Honor: Warfighter
— Демонстрация мультиплеерного режима.

Call of Duty: Black Ops 2
— Голливудские таланты в видеоиграх.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

007 Legends
Deadpool
Guardians of Middle-earth
Marvel Avengers: Battle for Earth
Metro: Last Light
Metal Gear Rising: Revengeance
Naughty Bear: Panic in Paradise
Need for Speed: Most Wanted
PlayStation All-Stars Battle Royale
Resident Evil 6
Scourge: Outbreak
XCOM: Enemy Unknown

Xbox 360

Halo 4

PC

Day One
Game of Thrones: Seven Kingdoms

Online

PlanetSide 2
Marvel Heroes

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых стелс-экшенов
Легенды игровой индустрии: XCOM
Тим Шейфер. Full Throttle
Новые герои Resident Evil 6

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

The Amazing Spider-Man
Lollipop Chainsaw
Steel Battalion: Heavy Armor
Civilization 5: Gods & Kings
Orcs Must Die! 2
The Secret World
The Walking Dead: Episode 2 — Starved for Help

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Битва обложек игр
День из жизни Макса Пэйна
«Практические проблемы» — машинима по мотивам Team Fortress 2
Короткометражный фильм «Зрение»
Игрушечный Темный рыцарь
300 спартанцев переехали в Skyrim

Новые герои **Resident Evil 6**

Old Spice

CHAMPION

АРОМАТ ДЛЯ НАСТОЯЩЕГО ЧЕМПИОНА

реклама

Подготовил ***Антон Мухатаев***
При участии ***Джули Урман, Роберта Стивенсона, Грэма Норгейта, Себастьяна Вейкарта***

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

Тренды, веяния, исследования

НИ OUYA СЕБЕ!

Игровая консоль на основе Android будет стоить $99

Sony, **Microsoft** и **Nintendo** едва ли паникуют, но слегка насторожены. Идиллию, которая сложилась на консольном рынке за последние несколько лет, нарушает не только **Apple** (которая что-то нарушает пока разве что в головах аналитиков), но и крохотная консоль-мечта Ouya. Основанная на Android, она позволяет выпускать игры всем, кто хочет, она прямым текстом разрешает себя ломать и готова принять как инди, так и мейнстрим. Но это мечта в плохом смысле: пока что Ouya выглядит как фантазия, которую к марту следующего года вряд ли успеют превратить в настоящего конкурента системам нынешнего поколения. Вернее, конечно, это едва ли вообще когда-нибудь случится, и не до конца ясно, верят ли в это сами авторы.

LICENSED TO HACK

В Ouya заставляет хотя бы чуть-чуть верить команда, которая над ней трудится. Эти люди явно увлечены своей работой: дизайном консоли руководит Ив Бихар, известный по чуть ли не благотворительной организации **One Laptop Per Child**, которая выпускает недорогие ноутбуки для обучения детей из бедных стран. Среди создателей Ouya есть также Эд Фрайз, работавший вице-президентом издательского подразделения Microsoft, и идеолог проекта, основатель и президент одноименной компании Ouya Джули Урман, трудившаяся ранее в IGN.

Урман очень любит видеоигры и так привыкла сидеть перед телевизором, что ее забеспокоило, как весь остальной мир пересел на смартфоны и планшеты (по последним цифрам, никто никуда не пересел, но не будем ее расстраивать). Она хочет «вернуть» игры на большой экран, для чего и выпускает доступную всем платформу. Вместе со стодолларовой консолью поставляется девкит со всем необходимым набором инструментов и полные права на издание игр — никаких дополнительных взносов не потребуется, что звучит очень привлекательно для начинающих разработчиков. Таких мягких правил для консольных разработчиков не было со времен Atari 2600. Более того, во всех пресс-релизах создатели консоли прямо настаивают на том, чтобы ее покупали хакеры и ломали, прикручивали новые функции, разбирали — в общем, делали все, что обычно никто не разрешает.

Технически ничего выдающегося в Ouya нет, да и быть не должно. Внутри маленького куба — небольшая плата, на которой расположены четырехъядерный процессор Tegra 3, гигабайт оперативной и восемь гигабайт флэш-памяти, HDMI-порт с поддержкой разрешения до 1080p, а также модули Wi-Fi, Bluetooth, USB и беспроводной контроллер с тачпадом. Геймпад Ouya полностью копирует по функциям геймпад Xbox 360 — это самое разумное решение, на которое могли пойти разработчики. Но выглядит он пока не очень эргономично, а еще у него явно не самая лучшая крестовина, так что над дизайном еще придется поработать, что признают и сами создатели.

Крохотный куб — очень неплохое дизайнерское решение. Главное, чтобы не было проблем с пассивным охлаждением.

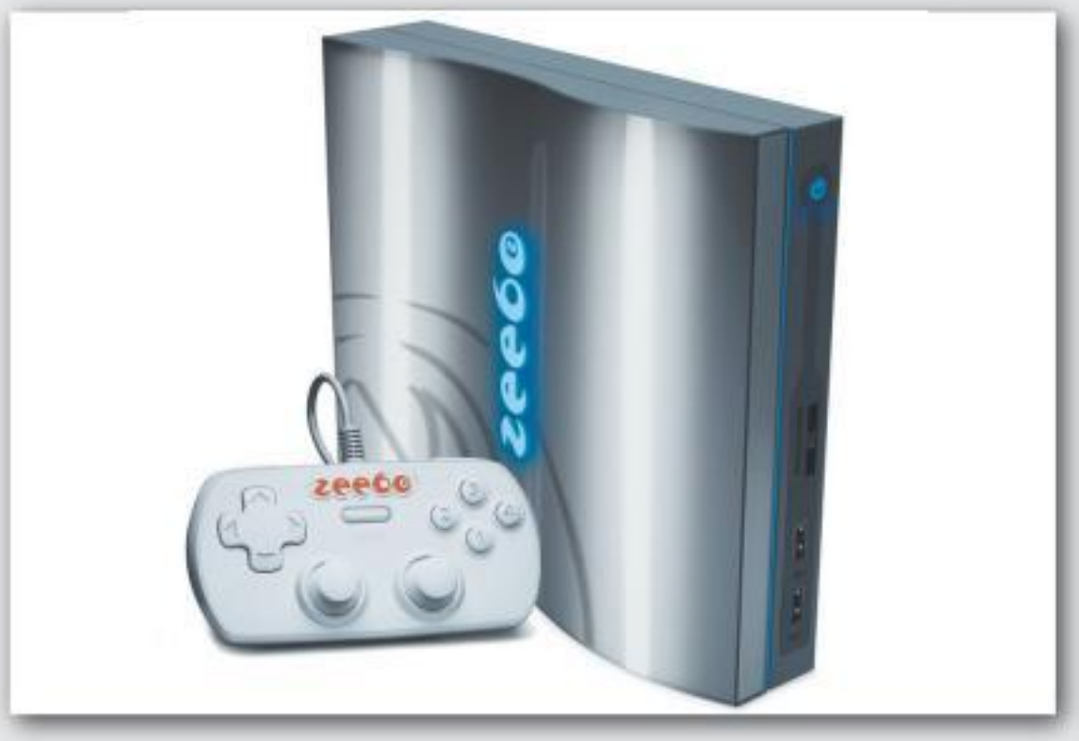
Справедливости ради, Ouya копирует не только Xbox. Само ее название — нарочито глупое — выглядит как кивок в сторону Wii, а голосовая заставка напоминает знаменитое «Seee-gaaa!», когда-то предварявшее игры бедствующего издателя. Ничего плохого в этом нет — пусть хоть все украдут, лишь бы получилось хорошо.

ИНВЕСТИЦИИ В ВАКУУМ

Того же лозунга придерживаются тысячи людей, которые пожертвовали деньги на Kickstarter, где чудаковатая приставка и собирала стартовые деньги. За первые часы на одной лишь изложенной в письменном виде идее Ouya удалось собрать $250 тысяч, а вскоре участники Kickstarter преодолели установленную планку в $950 тысяч. На этом сбор денег не прекратился: на момент написания статьи он продолжается, приближаясь к $6,5 миллиона,

ПРОВАЛЬНЫЙ АНТРАКТ

В последние годы никому не удавалось войти на рынок консолей более или менее серьезно, даже если изначально намерения были скромными. На GDC 2009 года анонсировали консоль Zeebo, рассчитанную на блок развивающихся стран БРИК, в который входит и Россия. Эта приставка с 3G предлагала простой сервис для скачивания недорогих игр и поддержку ведущих издателей. В компании прекрасно понимали, на что шли, заранее заявив, что консоль рассчитана на бедные семьи, которые не могут позволить себе консоли ведущих производителей. В комплекте с ней поставлялись четыре игры, а стоила она 200 долларов — примерно столько же, сколько во всем мире тогда стоила Wii. Поэтому никаких шансов у нее не было даже с таким же дурацким названием, больше напоминавшим китайский клон. В 2011-м производство свернули, но создатели Zeebo не забросили идею новой консоли — возможно, Ouya еще ждет неожиданный конкурент.



что позволило Ouya стать рекордсменом краудфандинг-сервиса с большим заделом. Столько не давали даже на баловство Тима Шейфера. Сразу после оглушительного успеха появились слухи о том, что целью Kickstarter было не финансирование разработки консоли, а привлечение инвесторов, но руководители проекта эту информацию опровергли: сначала они выпустят консоль на собранные с энтузиастов деньги, а уже потом задумаются о вложениях со стороны.

При этом они настаивают, что хоть Ouya и основывается на Android 4.0, но это отдельная игровая система, которая не будет работать с Google Play, — игры для нее придется выпускать отдельно. Надеются в новообразованной компании и на то, что им удастся изменить принципы разработки AAA-проектов, бюджеты которых продолжают расти. Но никто не мешает выпускать и более простые игры; как написано на странице Ouya в Kickstarter, «следующий хит можете разработать вы в своей спальне, как в старые времена, и вам даже не понадобится для этого надевать штаны».

Но не все так просто и понятно. Например, инициатор проекта Джули Урман очень свободно пользуется термином «free-to-play». Сначала она рассказала, что по такой модели будут распространяться все игры на консоли, а потом расширила понятие, пояснив, что у каждой игры будет обязательная бесплатная часть — либо демоверсия, либо

Я очень люблю видеоигры, и меня расстраивает, что все меньше играют в них на телевизоре. Ouya — попытка всех к нему вернуть, чтобы разработчики могли фокусироваться не только на мобильных платформах. Мне нравится, как все было раньше, когда игры мог разрабатывать каждый, у кого было желание. А сегодня для молодых разработчиков консольная индустрия закрыта, и мы хотим им снова ее открыть, нарушить спокойствие на рынке. Это риск, но он того стоит. Сейчас мы посчитаем собранные деньги, а потом сядем и посмотрим, что сможем успеть к запуску. *— Джули Урман, основатель компании Ouya*

пробный период, либо игра будет бесплатной, а микротранзакции платными. Получается какая-то идеологическая каша, но проблема скорее в том, что концепция консоли еще дорабатывается. То, что на запуске у нее будет браузер, уже, например, известно, а вот сколько контроллеров разрешат подключить к консоли параллельно и что решат по поддержке сторонних производителей — еще никто сказать толком не может. Хотя это, казалось бы, простые, чуть ли не основополагающие вещи.

СКЕПСИС

И вообще, весь проект кажется наивнейшей утопией. Непонятно, что именно, как именно и зачем именно делается, и все подлитывается лишь туманной целью «сделать индустрию лучше». Создатели Ouya хотят угодить всем — и инди-разработчикам, и крупнейшим издателям, — но есть большие сомнения, что это возможно. Сегрегация на рынке существует не просто так, эти две группы преследуют разные цели и вряд ли по многим вопросам найдут компромисс. Большим издателям важны гарантии и постоянная поддержка, чего проект без показанного публике прототипа обещать не может, — поэтому **Madden NFL** выглядит в показанном меню консоли довольно смешно. Кому он там нужен?

Если добиться поддержки крупнейших компаний не удастся (пока что откликнулась только **Square Enix**, предложившая в пафосном пресс-релизе порт ремейка **Final Fantasy III** для DS, вышедший шесть лет назад), то придется сосредоточиться на независимых разработчиках. Они пока что симпатизируют консоли, как и многие игроки, но во многом не потому, что видят идею перспективной, а потому что хотят, чтобы она такой была. Среди них студия **Majong**, пообещавшая выпустить на платформе все свои игры, «если сделают, как пообещали», Дженова Чен из **thatgamecompany**, создатель **Prince of Persia** Джордан Мехнер, работавший над **World of Warcraft** Марк Керн и некоторые другие известные геймдизайнеры.

Четыре лицевых кнопки назвали в честь консоли, но хардкорным игрокам положение «O» и «A» может оказаться непривычным.

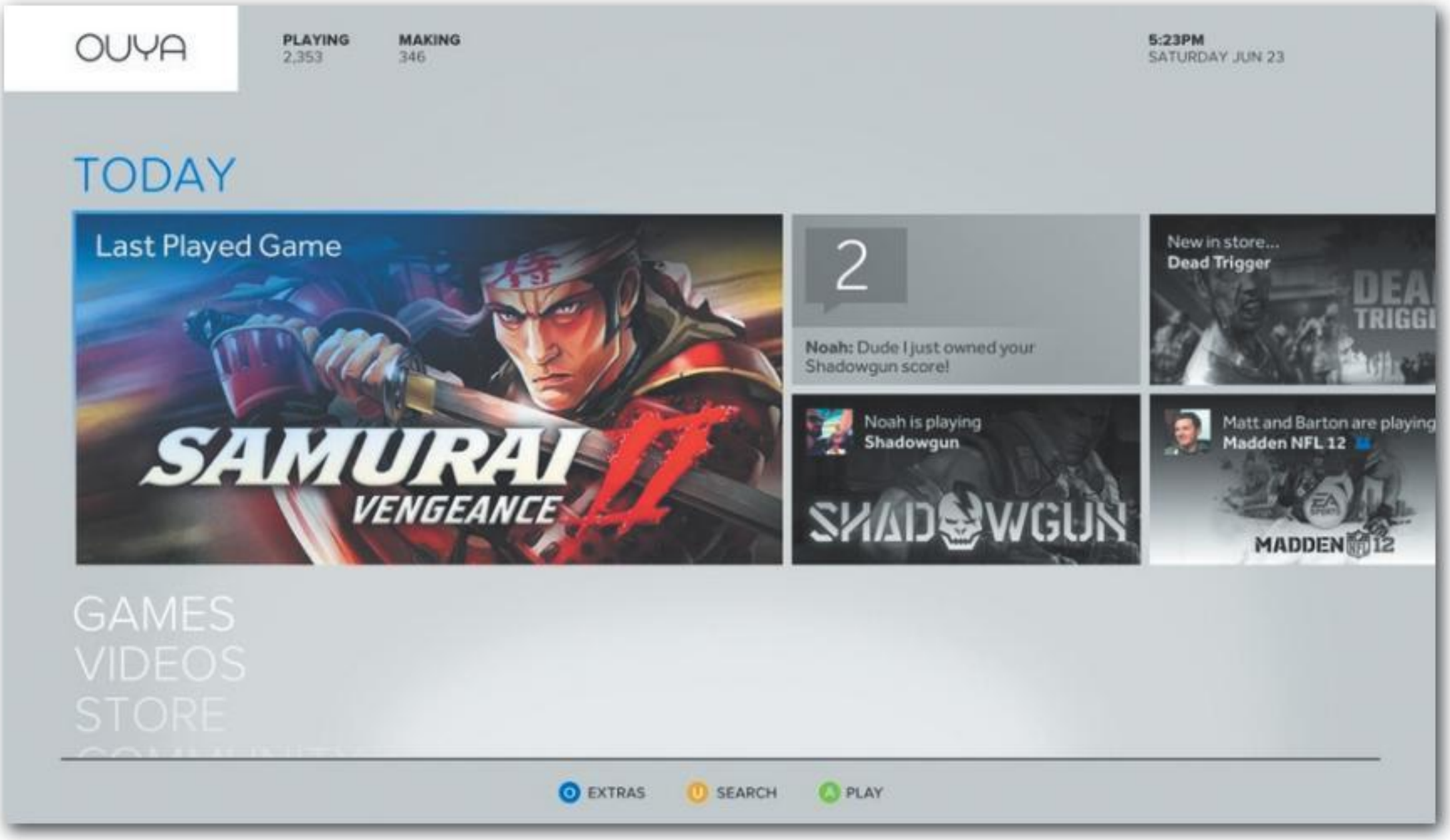
Вместе с проблемой целевой аудитории, которая в случае с Ouya остается ключевой, есть и другая не менее важная — пиратство. Создатели консоли обронили забавную фразу, что Ouya «будет защищена так же, как любое устройство, основанное на Android». Опыт показывает, что устройства на базе операционки Google ломаются на раз, а призывая вскрывать приставку, ее разработчики и вовсе потворствуют пиратству. На это они отвечают тем, что все платные игры на Ouya будут проверяться на специальном удаленном сервере, — но какая же это тогда, простите, открытая консоль, если на ней возможна сложная онлайновая DRM? Пытаясь захватить как можно более широкую аудиторию, Ouya рискует не понравиться никому, а перспектива портов с Android (то есть мобильных игр на телевизоре) вряд ли кого-то привлекает.

Дизайнер консоли Ив Бихар до Ouya конструировал вот такие ноутбуки для детей из бедных стран. Что характерно, тоже за сто долларов.

НАДЕЖДА

Не все так плохо. На Ouya уже анонсировали первый эксклюзив — это эпизодический приквел к экшен-RPG **Human Element**. Его бывший разработчик **Call of Duty** Роберт Боулинг готовит в своей студии **Robotoki** для консолей следующего поколения, PC и мобильных платформ. События Human Element будут развиваться после зомби-апокалипсиса, она поддерживает кросс-платформерную игру и использует GPS в портативных версиях, а выходить эпизоды будут до 2015 года, когда появится «большая» версия. А еще есть, например, принципиальное соглашение с OnLive, что их сервис будет оптимизирован под Ouya, но OnLive никто особо не любит (об этом см. следующий материал); договорились с некоторыми видеопровайдерами, но этим сейчас никого не заманишь.

Ouya показывает, что мы все очень устали от рутины и хотим что-то новое, что нам надоели одинаковые консольные циклы без сюрпризов и с предсказуемыми анонсами. Именно поэтому, кажется, эта довольно глупая затея собрала вокруг себя немало энтузиастов. Но, чтобы впечатлить настоящих инвесторов, а не людей с Kickstarter или нердов, которые любят странные консоли вроде GP2X, команде проектировщиков еще много нужно продумать — в частности, систему фильтрации игр, чтобы неизбежно огромное количество мусора не мешало. Разработчики получат первые работающие прототипы в декабре, выход же системы рассчитан на март следующего года. В команде Ouya верят, что консоль проживет долго, но сейчас для них главное — хотя бы выпустить ее, а то многие проекты и до этого не доживают. ■



Главное меню Ouya напоминает сразу несколько сервисов, и это скорее хорошо.

ОБЛАКА В ШТАНАХ

Sony купила облачный игровой сервис Gaikai. Зачем?

Sony любят забавы ради отрицать очевидное. Когда блог Kotaku довольно хамски спросил главу консольного подразделения Джона Коллера, почему его компания занимает в этом поколении третье место по продажам, тот ответил, что они всем довольны и проблемы не видят. Но последний квартальный отчет говорит об обратном: Sony теряет деньги последние несколько лет, и если не исправить положение Vita (у которой сейчас все так плохо, что лучше и не вспоминать) и не устроить блицкриг с PS4 по примеру PS2, то дальше будет только хуже. С этого угла покупка Gaikai, которую в Sony отвергали, когда все всем было уже ясно, выглядит смелым решением — она либо продолжит топить компанию, либо вернет ее в лидеры. Другого пути уже просто нет.

УДАЛЕННЫЙ ДОСТУП

Принцип Gaikai вам, конечно, известен. Сервис позволяет без ощутимых задержек играть в «большие» игры через браузер, причем мощное устройство не требуется — конечный пользователь получает по интернету сжатое видео, обсчитанное на удаленном облаке. Gaikai очень хорошо показал себя на демках PC-игр и предложил схему, по которой их издатели зарабатывают на рекламе. Главным конкурентом Gaikai остается OnLive, в играх которого графика не так хороша, зато выше частота кадров.

Для Sony это по многим пунктам блестящая сделка. Во-первых, они стали первым производителем консолей, намекнувшим, за чем будущее. Во-вторых, $380 миллионов, в которые обошелся Gaikai, — смешные деньги по сравнению с $1,5 миллиарда, приблизительной стоимостью активов OnLive (за такие деньги OnLive, конечно, никто и никогда не купит, но это уже другая история). В-третьих, покупка наконец-то дает компании важный импульс — ведь последнее время она в основном занималась тем, что догоняла конкурентов, хотя с играми у них было все в порядке.

Конкретных планов того, как будет использоваться технология, Sony не раскрывала, ограничившись расплывчатым «созданием нового сервиса на базе существующего». Нужно быть реалистом и понимать, что полностью «облачной» следующая PlayStation, наверняка выходящая в 2013 году, точно не будет, но некоторые элементы планируются. Так, по слухам, Sony наконец решит проблему обратной совместимости с предыдущими консолями, повесив ее на Gaikai. Это значит, что в PS4 компания сможет отказаться от непопулярной у разработчиков архитектуры Cell в пользу чего-нибудь более доступного.

Останавливает то, что сам сервис еще далеко не идеален. Да, он позволяет играть почти во все современные игры без проблем даже в более-менее крупных российских городах, показывая при этом неплохую графику, но над ним еще долго надо работать. Пока что и OnLive, и Gaikai не готовы к тому, чтобы заменить консоли, хотя они и очень стараются.

Сегодня я могу сыграть в игру с одним и тем же названием на iPhone, на PC, в Facebook и даже на консоли, но все эти версии будут разными. Над ними работают несколько команд, на портирование тратят миллионы, и мы все равно не получаем одинакового результата везде. Gaikai решает эту проблему. Как и в случае с музыкой или видео, вы создаете один экземпляр, а потом распространяете его по всем устройствам. Так же удобнее, правда? Меньше затрат, больше времени на разработку, качественнее итоговый продукт. *— Роберт Стивенсон, исполнительный вице-президент Gaikai*

РЕВОЛЮЦИЯ

Но для будущего не только Sony, но и игр вообще это приобретение значит куда больше. Нам придется смириться с тем, что Gaikai и подобные ему сервисы станут тем, чем Netflix оказался для киноиндустрии, а iPod — для музыкальной. Немало игроков, для кого удобство важнее незначительных перемен в качестве изображения, всю эту неизбежную возню с приставками, покупкой игр, патчами, прошивками, обновлениями навсегда забудет. Плати и играй сразу, в любом месте и на почти любом устройстве — вопрос только в пропускной способности канала и задержках. И, конечно, поддержке издателей и раскрутке.

Да, владельцы мощных PC и консолей будут добиваться лучшей картинки и не будут зависеть от соединения. Но они создадут то же меньшинство, в котором сейчас находятся аудиофилы, покупающие пластинки, и киноманы, покупающие коллекционные DVD или «блюреи». Это не говорит о том, что розничный рынок видеоигр вымрет — просто он станет нишевым, и для многих из нас такое положение дел, возможно, окажется более удачным, чем то, что мы

Дэвид Перри принимает боевую стойку — ему еще предстоит нокаутировать OnLive.

имеем сейчас, когда платформодержатели не могут определиться, на кого они работают, и пытаются безуспешно угодить всем.

ЧТО ДОЛЖНО, ТО СЛУЧИТСЯ

Глава Gaikai Дэвид Перри, хорошо известный нам как создатель червяка Джима (которого он, между прочим, совсем недавно пообещал-таки возродить!), рассказывает во всех интервью, что уговаривает Sony сделать следующую консоль ориентированной исключительно на хардкорщиков. Как он считает, понятие «игровой приставки» скоро вообще исчезнет, так что надо ловить момент. Нам будут продавать единые развлекательные центры, которые научат делать все, а внутри них конкуренция развернется на двух уровнях — между сервисами-провайдерами вроде Gaikai и между разработчиками игр. Вряд ли все будет именно так, как думает Перри, но ничего невозможного в его предположении нет.

На покупку Gaikai **Microsoft** отреагировала сдержанно, заявив, что они тоже сейчас вкладываются в облачные технологии, а OnLive сделка расстроила. Руководство сервиса уже заявило, что она убивает сам принцип «облачности» — доступность на всех устройствах. Но это принципиально только поначалу. Sony в какой-то момент может прийти к выводу, что консоли ей производить больше не выгодно, и полностью сосредоточится на Gaikai. В таком случае основной вопрос, который задают противники облака, — «А мы к нему готовы?» — потеряет смысл, потому что к таким вещам подготовиться нельзя, они просто приходят и вытесняют все остальное.

Если только действительно «приходят». Их проблемы в перспективе завязаны, конечно, совсем не на том, на каких устройствах они будут работать и позволит ли интернет пользоваться ими по всему миру, а в том, захотят ли люди обменять привычные им консоли и коробки с играми на какой-то аморфный сервис. Но даже если и не захотят, Gaikai можно долго и успешно функционировать как дополнение к стандартной схеме — для той же самой обратной совместимости, например. ■

Sony впереди всех по дорогущим аксессуарам будущего: 3D-визор TMZ-H1 пока что самая удачная реализация концепции виртуального мира за последнее время.

У OnLive те же проблемы, что у любого первопроходца: все вроде бы работает, но реализация недостаточно хороша, чтобы на платформу переселялись массово.

КОГО ПОКУПАЛА SONY

За почти 20 лет на рынке Sony заключила сделки с дюжиной игровых компаний. Предпочтение в основном отдавалось маленьким и довольно средним по навыкам студиям, что подтверждает главную проблему компании — неспособность создать массовый феномен, хотя с потоком качественных хитов проблем у них нет. Gaikai — не разработчик, он не подарит Sony новый киллер-ап, но в перспективе может дать куда более важную вещь — сделать так, чтобы понятие «эксклюзивность» исчезло в том виде, в котором мы его понимаем сейчас.

Psygnosis Limited (1993)

Самой первой покупкой Sony попала в точку. Psygnosis, нынешнее ливерпульское подразделение корпорации, разработало **Wipeout**, первую неяпонскую игру для PS1. Это был отличный старт и для серии, и для консоли: последовавший порт на Sega Saturn выглядел как игра в поддавки. Студия запомнилась и другими скоростными гонками — официальной «Формулой-1», которую она вела до 2007 года, а также космическими симуляторами **Colony Wars**.

Eidetic Games (2000)

Со следующим приобретением Sony не спешила, и понять ее можно: во времена PS1 можно было только успевать лицензировать игры от сторонних разработчиков. Когда же стало понятно, что рано или поздно большинство проектов уйдет в мультиплатформу, компания начала скупать молодых разработчиков. Eidatic, авторы шутеров **Syphon Filter**, известные как Sony Bend, сегодня переносят такие серии, как **Uncharted** и **Resistance**, с домашней платформы на портативную и ни разу не показали каких-то выдающихся талантов.

Naughty Dog (2001)

Главная студия Sony с одними из самых талантливых программистов в индустрии и особыми правилами приема на работу. Уже на PS1 Naughty Dog показала себя как создатель Крэша Бандикута, но Sony решилась на покупку только в 2001 году. **Jak**, **Uncharted**, а теперь и **The Last of Us** — если бы не Naughty Dog, не совсем понятно, где бы сейчас была PS3.

Square (2001)

Sony никогда не владела японским издателем целиком — тот и так охотно выпускал на ее платформах эксклюзивы. Но многие считают, что именно выкуп 18,6% акций Square позволял платформодержателю влиять на политику создателей **Final Fantasy**, пусть и с каждым годом аргументировать разработку эксклюзивов становилось все труднее.

Incognito (2002)

Этой студией Sony заинтересовалась после феноменального успеха **Twisted Metal: Black** в первый год жизни PS2. Его Incognito повторить не смогла, а после запуска **Warhawk** в 2007 году компанию фактически распустили.

Guerrilla (2005)

Мечта о своей Halo мучает Sony до сих пор, но пока не получается. Создатели **Killzone** — средненькая студия и очередное сомнительное вложение корпорации. Начинали они, напоминаем, самым обычным шутером **Shellshock: Nam '67**, поэтому что в них увидела Sony — непонятно.

Zipper (2006)

Хотя это с чем сравнивать. Если у Killzone есть как минимум графика, то шутеры про спецназ **SOCOM** и их аналоги просто затыкают дыры в сезонных линейках игр. Хотя во времена PS2 в них хотя бы можно было играть.

Sigil (2007)

Когда-то дизайнеры **EverQuest** ушли от Sony, чтобы вновь в нее вернуться. **Vanguard: Saga of Heroes** перешла ей от Microsoft, но радости было не так много, как от главной MMO до эпохи World of Warcraft.

Evolution и Bigbig (2007)

От официальных раллийных симуляторов Evolution перешла к **MotorStorm** — без нее PS3 выглядела бы на старте совсем по-другому. Bigbig же запомнилась Sony по редкой приличной игре в первый год PSP — **Pursuit Force**. Спустя семь лет **Little Deviants** стать тем же для Vita не смогла.

Media Molecule (2010)

Важнейшая покупка после Naughty Dog: даже по одному поколению ясно, что в Media Molecule работают талантливейшие люди, придумавшие фактического символа PS3 — сакбоя из **LittleBigPlanet**. А привлекли внимание они к себе, если помните, нелепым файтингом **Rag Doll Kung Fu**.

Sucker Punch (2011)

Самое удивительное рядом — Sony созревала до покупки создателей **Sly Cooper** и **inFamous** почти десять лет. Не сделать предложение, когда выходил сиквел последней, было бы неприлично.

УРАН ИРАНА РАНИЛ РАНО

Игровых разработчиков обвиняют в работе на ЦРУ

Дипломатическая война между США и Ираном продолжается, и от нее страдают в том числе игровые разработчики. Этим летом геймдизайнера Навида Хонсари, бывшего сотрудника **Rockstar** и **Remedy**, работавшего над такими играми, как **Grand Theft Auto 3** и **Alan Wake**, обвинили в измене исторической родине, где он жил до исламской революции 1979 года, свергнувшей монархию. Ей и посвящена новая игра разработчика, который хочет рассказать о перевороте правду. Тем временем в самом Иране по-прежнему сидит за решеткой другой геймдизайнер — бывший сотрудник студии **Kuma** Амир Хекмати, которого местные власти якобы поймали на шпионаже. За что там так не любят игровых разработчиков?

КРУГОМ ВРАГИ

Без политического контекста не обойтись. Иран уже много лет обогащает уран. США и союзники утверждают, что цель этого — создать ядерное оружие; Иран же отвечает, что намерения мирные, а американцев интересует контроль над энергоресурсами в регионе. После исламской революции страна официально отказалась и от капитализма, и от коммунизма, выбрав «особый путь» — на практике это означало изоляционную политику с единящим тезисом «кругом враги». Штаты пытаются надавить на Иран экономическими санкциями, в ответ раздается смех, а Израиль заявляет, что единственный шанс остановить исламистов — напасть на них первыми.

Нужно понимать, что в самом Иране не все спокойно. Так, последние президентские выборы закончились беспорядками: оппозиция заявляла о победе своего кандидата, поддержавшего ядерную программу, но выступавшего за диалог с Западом и меньшее влияние духовенства. А потому для государственной пропаганды очень важны эти показательные порки, важно показывать, что как бы все плохо ни было внутри государства — если чуть ослабить хватку, то его сразу заполонят шпионы, которые только притворяются игровыми разработчиками.

РЕВОЛЮЦИИ ТРЕТЬЕГО МИРА

Выступая на недавней конференции Games for Change, посвященной «социально ответственным» играм, Навид Хонсари рассказал историю своего конфликта: «Когда об игре прознала местная консервативная газета, меня приняли за шпиона-пропагандиста. Из-за этого я не могу вернуться в Иран, где живут мои родственники и часть семьи». По словам Хонсари, на родине осудили не только его, но и художника, работавшего над концепт-артом **1979: The Game**, из-за чего тому пришлось бежать из страны. «Мы еще ничего не выпустили, но уже виновны», — так завершил свое выступление геймдизайнер.

Сейчас Хонсари находится в Торонто, где основанная им студия Ink Stories работает над игрой. На **1979** он не остановится, в его планах — создание целой серии игр, посвященных революциям третьего мира.

ШТУРМ ТЕГЕРАНА ОТМЕНЕН

Battlefield 3 в Иране запретили почти сразу после выхода игры. Как вы наверняка помните, в ней бои велись прямо в столице страны Тегеране, что не могло не задеть власть. Местное информагентство утверждало, что пять тысяч молодых иранцев якобы подписали петицию с призывом игру запретить. Нам это, к сожалению, знакомо: люди постарше должны помнить письма в газеты от «простых» советских граждан, осуждавших неугодных писателей. «Мы понимаем, что сюжет игры выдуман, — говорилось в сообщении, — но думаем, что Штаты поступают так намеренно, запугивая Ираном весь мир». Ошибочка выходит, игру разрабатывали шведы. И пусть EA — издатель американский, ему все равно: официально игра в Иране не продавалась, так что все распространяемые копии вроде как были пиратскими.

Иранское телевидение использует «американских шпионов» и «предателей родины» как один из важнейших элементов пропаганды.

нах и другие числительные — например, **1982** про Сальвадор, **1988** про Панаму и **1992** про Либерию. Тем самым Хонсари рассчитывает не только сузить географию своих будущих отпусков, но и описать события с нескольких точек зрения, для чего он будет принимать на работу уроженцев этих стран и свидетелей беспорядков.

КУМ ГОВОРИТ НАОБУМ

Другая история куда печальнее. Амира Хекмати арестовали в прошлом году, когда тот, по словам его родственников, навещал бабушку. Вскоре его обвинили в шпионаже в пользу США и собрались казнить, хотя в последний момент приговор отменили, а дело отправили на доработку. Прежде чем это случилось, бывший сотрудник Kuma признал свою вину на иранском телевидении. В показаниях

Президент Ирана Махмуд Ахмадинежад, правящий страной семь лет, пообещал уйти из политики в следующем году. Для авторитарных режимов момент передачи власти — самый волнительный.

by CBR
SIMPLE
Смайл одним нажатием
S8
Smile Keyboard
На правах рекламы

ОТ МЕЧА И ПОГИБНЕТ

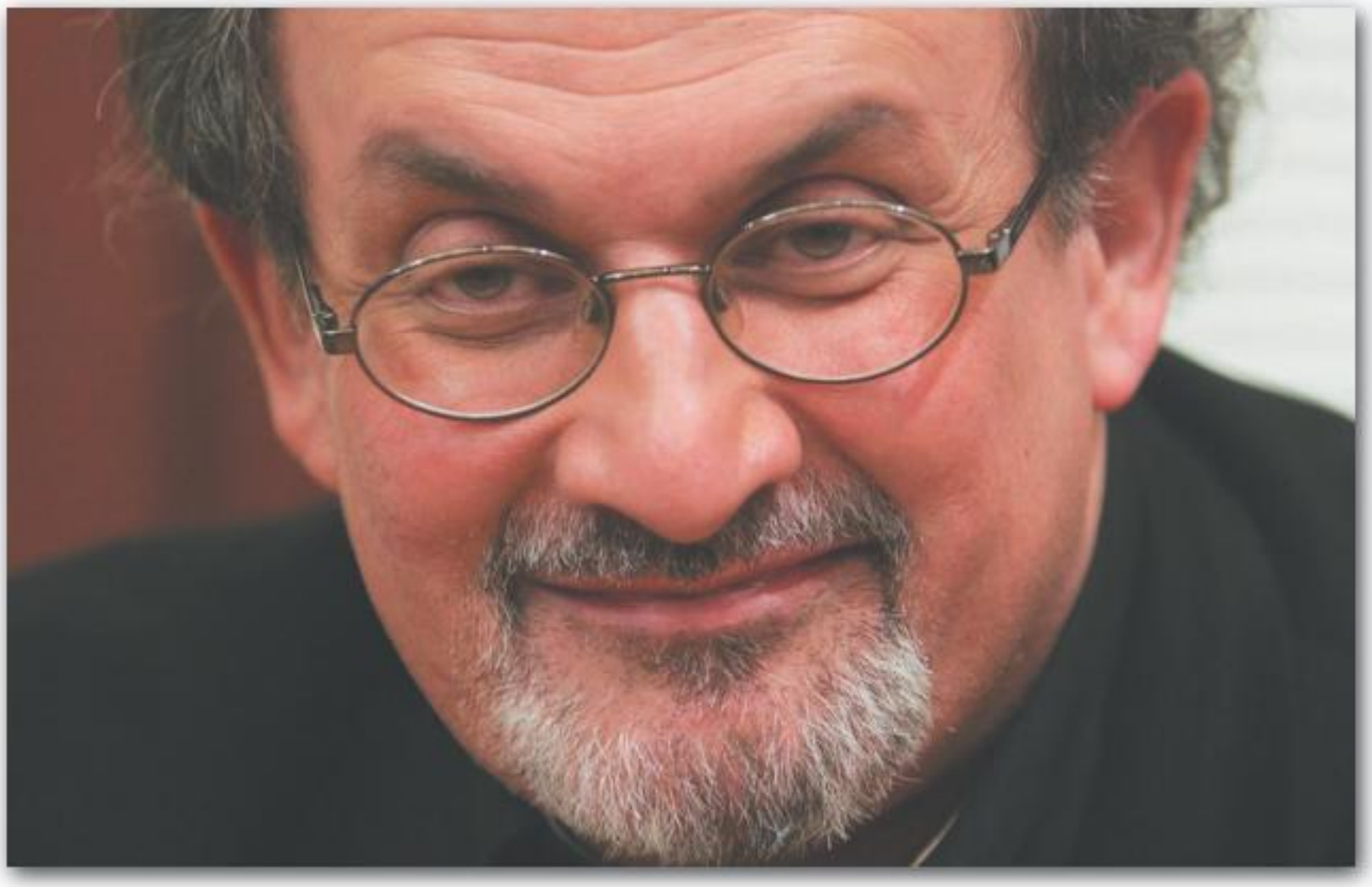
В 2007 году иранские студенты ответили западной игровой пропаганде PC-шутером Rescue the Nuke Scientist, где предлагалось спасти иранских ученых-ядерщиков из плена Ирака и Израиля. В отличие от Call of Duty, после смерти игрок в Rescue the Nuke Scientist читал не высказывания классиков, а одну и ту же глубокомысленную фразу: «Сопротивляясь, вы бросаете вызов врагу». Разработчики заявляли, что их целью было «распространять идеи обороны, самопожертвования и мученичества», чему они посвятили три года жизни. В некоторых западных странах игра распространялась под нейтральным заголовком The Special Operation, что сути не меняло: судя по мутному видео, получилось нечто совсем жуткое в духе легендарной серии трэш-боевиков Navy SEALs.

Хекмати значилось, что его компания работала под прикрытием ЦРУ, а он отвечал за разработку игр, обучавших иранских военных иностранным языкам, но страну, где родился, не предавал.

В чем суть шпионажа, так никто и не понял. Как утверждает обвинение, иранская разведка вычислила «агента ЦРУ», когда он посещал базы НАТО в Афганистане и Ираке, — такая фотография по Сети и вправду гуляет, но семья подсудимого все это отрицает. Мать Хекмати убеждена, что ее сына вынудили признать то, что он не делал: после того, как ей разрешили переговорить с сыном в тюрьме, она в этом только убедилась. Пока что дело подвисло, и многое наверняка зависит от действий американцев — все-таки это их первый гражданин, арестованный в Иране.

Если первый случай заставляет сомневаться в адекватности иранского правительства, то со вторым все не так очевидно — очень уж сбивчивы доводы сторон. Нам кажется, что у США есть куда более эффективные средства пропаганды, чем второсортные видеоигры, и вряд ли студию Kuma всерьез спонсировало ЦРУ — более бессмысленной траты налогов придумать сложно.

С другой стороны, в Иране регулярно разоблачают целые сети шпионов, которых представляют то иностранными журналистами, то обычными изменниками родины. Глупо полагать, что это все выдумки правительства; в конце концов, не одними же спутниками Штатам наблюдать за ключевым противником в регионе. Но человека, скорее всего, просто подставили, зная, что видеоигры — замечательный раздражитель для лоялистов, которые легко поверят в виновность любого, с ними связанного. ■



Салман Рушди, писатель, лауреат Букеровской премии: «Я часто прихожу к выводу, что лучший способ освободить Иран — сбросить с воздуха «геймбои» и «бигмаки».

Нет, это не дискотека. Навид Хонсари показывает, что делать в следующей сцене актерам motion capture.

МАККОРТАНА

Пол Маккартни пишет музыку для следующей игры Bungie

Наследственный снобизм, с которым музыканты относятся к саундтрекам видеоигр, теперь неуместен. В один месяц две индустрии связали три новости: «Твиттер» Пола Маккартни рассказал, что сэр The Beatles работает над звуком нового проекта **Bungie**, **Activision** объявила, что заглавную песню для **Call of Duty: Black Ops 2** сочинит лицо Nine Inch Nails Трент Резнор, а Beck и Deadmau5 записали треки для платформера **Sound Shapes** от **Sony**. «Игромания» разобралась, почему знаменитые музыканты больше не стесняются работать игровыми композиторами.

WHEN I'M SIXTY-FOUR

Никогда еще жизнь не была так похожа на кривое зеркало — в студию к Мартину О'Доннелу, автору саундтреков **Halo**, приходит Пол Маккартни. Обратите внимание на мимику музыкантов: осмелевший О'Доннел на чем-то настаивает, а преклонного возраста Маккартни (недавно он отметил 70-летний юбилей) разряжает обстановку. Напоминаем, что тот, кто справа, — кумир двух-трех поколений меломанов, тот, кто слева, — кумир самобытной группы людей, отличающих расу *джиралханай* от *хурагоков*.

Маккартни рассказал о том, что пишет музыку для Bungie, еще в январе, но совсем недавно в интервью немецкому изданию Die Zeit он был более конкретен, указав на игру Bungie для Activision, о которой мы скоро будем знать все, кроме официального названия. Один из лидеров The Beatles нахваливает видеоигры и говорит, что давно не работал с такой охотой, — не знаю, как вы, а мы ему верим. Кстати, по контракту, который Bungie заключила с Activision, новая часть в серии будет выходить раз в два года, между ними будет появляться масштабное дополнение. Маккартни к такому не привыкать: во времена беспредела мейджор-лейблов группы обязаны были выпускать по альбому, а то и два в год.

HOW TO DESTROY ANGELS

Трент Резнор работал над видеоиграми, когда всерьез о них еще никто не говорил. Ему настолько понравилась Doom, что он сам попросил id Software написать саундтрек для Quake, попутно озвучив персонажа. Когда-то он работал и над звуком Doom 3, но в финальную версию так и не попал. А сейчас его зовут как обладателя «Оскара» за работу над финчеровской «Социальной сетью». В Activision верят, что статус их главной серии обязывает, чтобы над новой частью работали одни звезды.

Рассказывая изданию USA Today о заглавной теме Call of Duty: Black Ops 2, Резнор уточняет, что не хотел записывать псевдопатриотическую балладу, чего от него, возможно, ждали заказчики. Вместо этого он сделал довольно агрессивный трек с громкими гитарами и ударными. Не обошлось и без похвал в сторону индустрии: «Я рассматриваю видеоигры как настоящую форму искусства». Если честно, хотелось бы, чтобы хоть кто-нибудь уже сказал обратное.

Я думаю, что музыка из игр по-прежнему отделена от всей остальной. Так всегда было. Иногда она интересует широкую публику — так, все знают заглавные темы Tetris и Mario, некоторые саундтреки продают в магазинах, но в целом это довольно нишевая музыка, как и саундтреки фильмов. И я думаю, так и останется. Хотя сейчас к ней относятся куда лучше, чем когда я только начинал работать, в начале девяностых. Мне всегда говорили: «О, так ты просто генерируешь шумы». Это раздражало, потому что просто все перестало быть со времен Pong. Но сейчас это уже не услышишь, говорят что-то в духе: «О, ты делаешь музыку для игр, интересно!» Так что в этом плане правда стало лучше. *— Грэм Норгейт, композитор Crysis 2*

Наверняка О'Доннел сам не может поверить, что сидит в одной студии с Маккартни, и еле себя сдерживает.

Молодая звезда Rustie пишет музыку, вдохновляясь старыми скролл-шутерами и The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

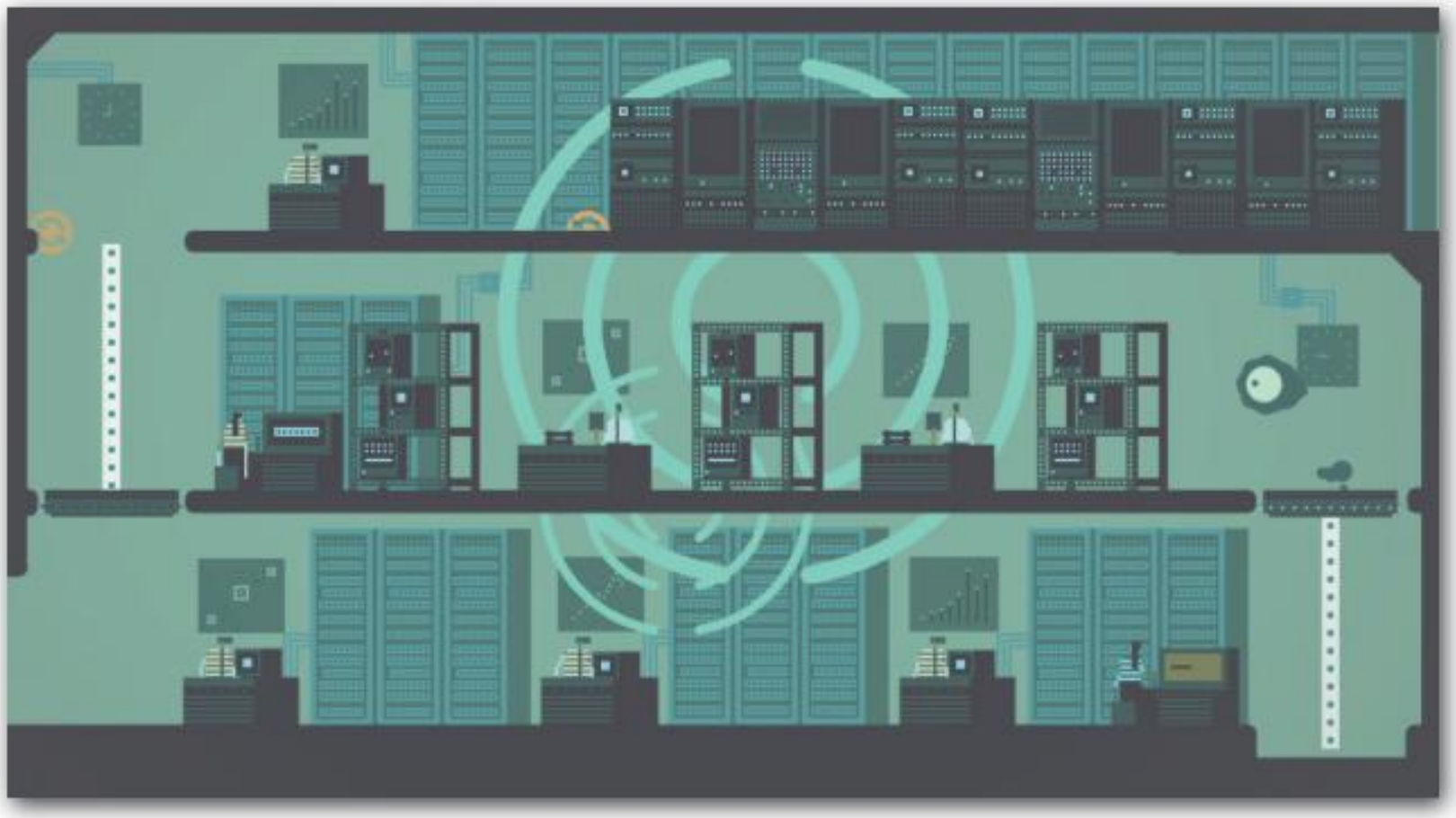
Обратное правило тоже работает: одна из самых популярных песен 2011 года называется «Video Games»: певица Лана дель Рей в ней сетовала, что ее парень только и делает, что сидит за приставкой.

ODELAY

Музыканты соглашаются на роли не только в блокбастерах, но и в инди-играх. Причем самые разные музыканты: песни для платформера Sony Sound Shapes записали звезда независимой сцены девяностых Beck и ненавистный адептами электронной музыки Deadmau5. Это два совсем разных человека; не исключено, что первый занялся этим, потому что задолжал сайентологам, а второй — просто потому, что молод, вырос с видеоиграми и любит их.

Как же так вышло, что на наших глазах все резко поменялось? Причина проста: если вас зовут не Леди Гага или Лил Уэйн, продавать миллионы альбомов вы больше не можете. Музыкальная индустрия окончательно смирилась с пиратством, в то время как игровая с ним успешно борется. Легкий заработок, несложная работа (публика не так придирается), пиар, в конце концов, — не говоря уж о том, что выпускать по альбому в год без моральных страданий сегодня не получится, когда как Call of Duty уже давно стала приметой того, что наступают холода.

Другое дело, что меняется восприятие не только игр (все больше профессионалов понимают, что это единственная развлекательная индустрия, которая стабильно растет), но и звукового ряда к ним. Саундтреки обречены быть контекстуальны-



Разработчики Sound Shapes обещают «показать разные стороны творчества Beck'a», что бы это ни значило.

Логотип Nine Inch Nails можно найти на ящиках с патронами для нейлгана в Quake: кросс-промоушн работал уже в 96 году.

КОЛЛАБОРАЦИОНИСТЫ

Ключевые истории сотрудничества музыкальной и игровой индустрии

1991: Gods (Джон Фокс)

Один из пионеров аналогового синтпопа Джон Фокс переходит в цифру. Его саундтрек для платформера Gods становится первым случаем, когда композитор превосходит по статусу игру, над которой работает.

1995: Wipeout (The Chemical Brothers, Orbital)

Sony ведет себя смело, лицензируя для одной из первых прорывных игр PS1 треки электронных героев The Chemical Brothers и Orbital. До этого на другом конце провода раздавался смех: звуковые процессоры консолей были слишком слабы.

1997: Quake (Трент Резнор)

Трент Резнор, фанатеющий от **Doom**, напрашивается писать музыку для Quake, а id Software от популярного музыканта в самом расцвете отказываться как-то неприлично.

1999: Planescape: Torment (Lustmord)

Создатель дарк-эмбиента Lustmord готовит сопровождение для одной из лучших RPG в истории, чтобы под конец узнать, что одни из лучших работ его карьеры из игры вырезали.

2001: Grand Theft Auto 3 (Хадсон Мохоук)

Для определяющей игры поколения Rockstar зовет влиятельного битмейкера Хадсона Мохоука, который заново микшует «O mio babbino caro» из оперы Джакомо Пуччини. И даже не вспоминайте про радио.

2003: Def Jam Vendetta (DMX)

С приходом эры PlayStation видеоигры признают рэперы вроде DMX. В этом файтинге не только звучат их треки — там есть их персонажи. Предшествовал этому выход **Shaolin Style**, в которой геройствовали члены Wu-Tang Clan. Чуть позже они выпустили микстейп в честь **Marvel vs. Capcom 2**.

2005: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Амон Тобин)

Уникальный случай: довольно известный электронный музыкант Амон Тобин выходит на новый уровень популярности, записывая роскошный саундтрек для третьей, лучшей игры про Сэма Фишера.

2007: Guitar Hero 3: Legends of Rock (все рокеры подряд)

Всего пять лет назад вышла самая успешная часть гитарного симулятора, окончательно превратившая музыкальную индустрию в филиал игровой. После смерти серии немногое изменилось: акцент сместился с инструментов на танцы.

2009: Bionic Commando (Rusko)

Они нашли друг друга: Rusko, продюсер бростепа (комедийного ответвления дабстепа, также известного как быдлостеп), записывает ремикс для такого же смешного и перекаченного боевика.

2011: Portal 2 (The National)

Чтобы превзойти печальный хит из первой части, Valve позвала депрессивную группу The National, любимую критиками. И пусть у них не получилось — песня все равно хорошая.

2012: Max Payne 3 (HEALTH)

Музыку для блокбастера пишет нойз-группа HEALTH, которая, казалось бы, не очень ему подходит. Но саундтрек выходит отличный (пусть в контексте игры и не особенно запоминается), как и все записи группы, — забудьте про финский звуковой ряд первых двух частей.

ми — они могут прекрасно работать в игре, но если вы заведете их не игравшему в нее знакомому, то он за редким исключением просто пожмет плечами. Музыка игр завязана на воспоминаниях, эмоциях, а потому главный вызов, который сами себе бросают все перечисленные люди, — а смогут ли они написать нечто большее, чем сопровождение?

Возвращаясь к сэру Маккартни, вспоминается главная причина повышенного внимания, о которой он говорил между строк. Новое поколение слушает музыку не альбомами, а шафлом iPod, не воспринимает то, что сочинили полвека назад. Маккартни мечтает, чтобы оно его услышало, и посредника лучше игр не найти. Так думают не только музыканты, но и режиссеры (**inSANE** Гильермо дель Торо недавно отменили, но тот же Спилберг сделал не одну игру), писатели (**Wonderbook** Ролинг, плюс есть постоянный гость игровой индустрии Орсон Скотт Кард) — на очереди художники. ■

Этот печальный мужчина — Джеймса Ферраро, который в прошлом году выпустил альбом Far Side Virtual, выполненный в стиле саундтреков к играм Maxis

То, что большие музыканты работают над играми, меня нисколько не удивляет. Я вообще замечаю интерес везде, особенно на независимой сцене, где работаю. Никого не удивляет, что музыканты семплируют звуки из игр, называют треки в честь игр. Некоторые даже альбомы называют. Причем проявляется это все в неожиданных формах. Мы недавно выпустили компиляцию музыки из игр для Commodore 64 и собрали куда больше отзывов в блогах, чем получают наши обычные релизы. *— Себастьян Вейкарт, глава британского лейбла Robot Elephant, выпускающего гэридж-музыку*

ЧТО? То ли новый Most Wanted, то ли новый Hot Pursuit, то ли новый Burnout
ГДЕ? Графство Суррей, Великобритания, где-то недалеко от олимпийского безумия

ПОЛИЦЕЙСКИЙ РАЗВОРОТ

Когда **3DO** в 1994 году выпустила оригинальный **Need for Speed**, в нем было всего девять машин. Выбор был скромный, но приятный — от желтой Mazda RX-7 и красной Toyota Supra Turbo до мультяшно-синего Dodge Viper и черной Lamborghini Diablo. В игре не было никакого тюнинга, нельзя было даже перекрасить мотор. Но спустя 18 продолжений (включая **Underground**, сделавший серию популярной среди любителей к/ф «Форсаж», и полусимулятора **Shift**, разработанного **Slightly Mad Studios**) зарекомендовала себя как самая разнообразная серия гоночных игр.

А затем EA попросила **Criterion Games**, талантливых разработчиков безумной серии **Burnout**, разработать новую линейку игр Need for Speed. Их первой попыткой стала **Hot Pursuit**, аркадная гонка, в которой в центре внимания снова оказались высокоскоростные дуэли гонщиков и полицейских. Она не могла похвастаться открытым миром, как предыдущая игра студии, **Burnout Paradise**, но зато в ней появился Autolog — система, позволявшая игрокам соревноваться не только напрямую, но и заочно, результатами своих заездов. Так Criterion создала самую любимую критиками игру серии.

Не стоит, однако, забывать про другую, не менее популярную игру в линейке Need for Speed — оригинальный Most Wanted. Пулей вылетевшая из гаража **EA Black Box** в 2005 году, игра удачно совмещала в себе гонки на тесных городских улочках из Underground с молниеносными погонями Hot Pursuit. Немаловажным фактором успеха игры оказался сюжетный режим, где игрок должен был соревноваться с 15 другими такими же психами за звание «самого разыскиваемого полицией» гонщика города. Именно это ощущение напряженного соревнования Criterion и пытается передать новой частью Most Wanted. На этот раз, однако, хвастаться своими правонарушениями вы будете с друзьями, а не с бездушными ботами.

Take me down to the paradise city

Мы заехали в офис Criterion в солнечном графстве Суррей в

Логотипом Criterion украшена по меньшей мере половина билбордов в городе.

Англии, где нам дали поиграть в одиночный режим Most Wanted в версии для PC. Буквально первые пять минут игры почему-то тщательно скрываются ото всех, но мы выяснили, что действие происходит в городе Фейрхеван, а вашей целью станет разгром десяти «самых разыскиваемых» гонщиков города, чтобы стать Врагом №1 местной полиции. В каком-то смысле это как если бы Кристофер Ламберт сменил меч на гоночный шлем и кричал «Остаться должен только один!» на финишной черте. Most Wanted тут же умудрился удивить нас — все машины в игре открыты с самого начала.

Необычное решение, несвойственное современным гоночным играм, где соревновательный элемент состоит в том числе из цели добраться до крутых тачек. Подвох в том, что сначала вам нужно *найти* в городе эти ваши Lamborghini Aventador, Ariel Atom и прочие Telsa Roadster, прежде чем вам дадут порулить ими по открытому миру, полном заброшенных строек, бездорожий и километров дорожного полотна. А улучшения для машин, вроде разных видов привычной закиси азота, открываются в зависимости от ваших успехов в гонках и испытаниях.

Пока мы гоняли под Teenage Wasteland по деловому центру в Chevrolet Camaro ZL1, нам стало ясно, что новый Most Wanted все-таки совершенно не похож на Hot Pursuit, хотя на первый взгляд сходство напрашивалось. «Управление машинами совершенно иное, — признался продюсер серии Мэтт Уэбстер. — В Hot Pursuit большую часть времени вы гоняете почти на максимальной скорости, повороты широки, машины быстры. Но в Most Wanted самое главное — моментально менять направление на совершенно любой скорости. Вы даже можете ехать в противоположном направлении, что в Need for Speed нельзя было делать уже много лет как. Да и машины весят значительно больше».

Пересев с Camaro на Nissan GT-R, мы воспользовались удобным быстрым меню (один в один как в Burnout Paradise), чтобы немедленно начать заезд. Выбрав гонку или машину D-pad'ом геймпада, вы тут же перенесетесь к месту ее проведения. И хотя физика и претерпела значительные изменения, но маневрирование на бешенной скорости в плотном транспортном потоке, чтобы набрать нитро, и выпихивание противника за пределы карты все так же заставляет сердце качать литры адреналина. И в отличие от Hot Pursuit на трассах нет никаких ограничений. Чего уж там — самих трасс нет. Пока вы едете по чекпойнтам и не попадаете в лапы копам, вы на пути к победе.

Про модель повреждений авторы подробно не распространяются, но выглядят покоцанные машины здорово.

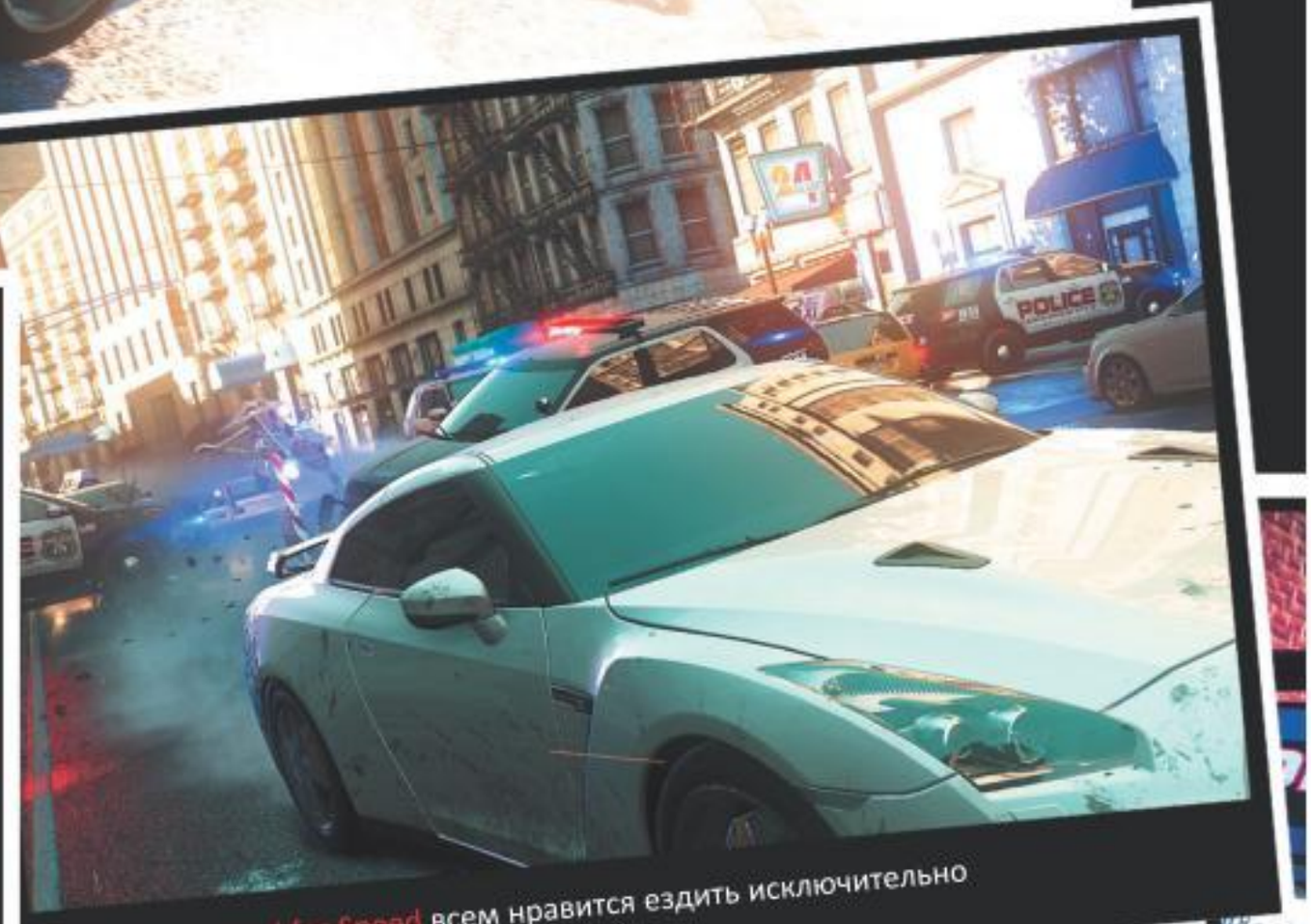
Джентльменское соглашение

За все, что вы делаете в Most Wanted — побеждаете в гонках, разбиваете машину оппонента или полчаса едете одним гигантским заносом, — игра будет начислять вам Очки Скорости (Speed Points), которые будут поднимать вас в рейтинге «самых разыскиваемых». И, если предыдущая версия Autolog сравнивала только результаты гонок, новый и улучшенный Autolog 2 записывает и сравнивает все, что только можно записывать и сравнивать. Сколько машин вы нашли, как далеко вы прыгали, как быстро проезжали мимо дорожных камер, сколько рекламных щитов снесли — каждая деталь вашей карьеры будет выставлена на обозрение ваших друзей и вообще всего мира, хотя Most Wanted больше интересуют именно ваши товарищи.

«Это не чемпионат мира, — объясняет креативный директор Крейг Салливан. — Нельзя же сравнивать ваше время стометровки со временем Усейна Бол-

Такого насыщенного желтого цвета, как в новом Most Wanted, мы еще не видели.

Магазинную вывеску, не сомневайтесь, можно будет снести к чертям.



В мире Need for Speed всем нравится ездить исключительно с тонированными стеклами.

та. Я думаю, ты окажешься в лучшем случае на каком-нибудь миллионном месте. Ты вот тут сидишь, берешь у нас интервью, а есть люди, которые играют сотни часов напролет. Или, как вариант, они мухлюют. Глянь на какую-нибудь таблицу рекордов, сверху списка сплошные читеры. Мой ранг в **Call of Duty** где-то в районе десятого миллиона, и для меня он ничего не значит. А вот если у меня очков больше, чем у нашего дизайнера, то я очень счастлив! Поэтому меряться достижениями лучше именно с друзьями».

Хотя, даже если вы будете играть в одиночку, шесть уровней полиции не дадут вам заскучать. Впервые мы вкусили прелести знакомства с местными правоохранительными органами, когда включили режим «Засада», в котором совершенно сюрреалистично из ниоткуда появились три полицейских машины. В «Засаде» отключается возможность поменять авто и нельзя заехать в мастерскую по покраске, поэтому, пока мы убегали, ленивые поедатели пончиков на развалюхах успели смениться на группу матерых ветеранов, которые долго старались разбить нашу новенькую Porsche в хлам. Что характерно — разбили, и, чтобы сделать поражение совсем унизительным, из полицейского участка мы уезжали на Nissan Versa.

В лобовую

После этого нам дали поиграть в мультиплеер, и, как это обычно происходит в комнате, полной игровых журналистов, мы все старались получить золото. Разносить Фейрхеван на кирпичики и зарабатывать Очки Скорости в свободном режиме могут сразу 12 игроков, а когда все согласятся начать гонку, игроки еще должны доехать до стартовой черты и встать в нужном направлении, что, как оказалось, не всегда просто сделать.

Соревноваться можно только с машинами одной весовой категории, поэтому заявиться на вечеринку спортивных хетчбэков на Lamborghini Gallardo не выйдет. Зато можно во время гонки поменять тип покрышек. «Представьте, что вы пишете SMS за рулем, — объясняет Салливан. — Если вы едете по прямому шоссе, тогда написать текст и не улететь в кювет еще может выйти, хотя пробовать я бы не советовал. А вот если вы несетесь по извилистым улочкам графства Суррей, делать что-то еще будет значительно сложнее. Вот мы и решили, что если вы хотите сменить шины во время гонки, то вы можете это сделать. А еще вы можете разбиться».

И он прав. Стоило нам попробовать сменить суровые внедорожные шины на гладкие дорожные — и из-за секундной потери концентрации мы врезались в грузовик, скатившись с достойного третьего места на позорное пятое. Прыжки в длину нам тоже не удались, коварный коллега на Ford отправил нас в глубокий нокаут. Эффективная стратегия: у него осталось какое-то время от начальных 90 секунд на прыжок, а разбитая машина — это разбитая машина.

ГАЗ В ПОЛ

Продюсер Мэтт Уэбстер и креативный директор Крейг Салливан — о размерах, мотоциклах и полиции

Seacrest County из Need for Speed: Hot Pursuit было в четыре раза больше, чем Paradise City. А как Фейрхеван соотносится с Seacrest County?

В Hot Pursuit вы гоняли на 300+ км/ч по извилистым дорогам, похожим на холмы Калифорнии. Его дороги больше напоминали размашистую паутину, тогда как в Paradise City отличался густой, плотной застройкой. Их нельзя прямо сравнивать. Но Фейрхеван больше, чем Paradise, и застроен он куда гуще — новые геймплейные возможности ждут вас за каждым поворотом. Фейрхеван позволяет передвигаться на разных уровнях, общая игровая площадь невероятно велика, при этом в городе есть и открытые шоссе, как в Seacrest. Мы собрали лучшее из обеих игр.

Как любитель мотоциклов, я наездил немало часов в дополнении Bike Pack для Burnout Paradise. Почему в Most Wanted нет байков, планируете ли вы добавить их в будущем?

Да, мотоциклы были шикарны, и они идеально подходили для Burnout Paradise. Но в Hot Pursuit мы хотели вернуть серию к ее истокам, к поединкам полицейских против гонщиков. А во время разработки Most Wanted про байки мы даже не задумывались, слишком уж сосредоточились на концепции гонок, погонь и исследовании мира, повышая при этом свой ранг «самого разыскиваемого».

Уровни разыскиваемости были и в оригинальной игре. Как изменится поведение копов вместе с ростом уровня?

Мы хотим неспешно представлять полицию игроку. Погони должны радовать, а не раздражать. Если каждые пять минут за вами будут гоняться, то какими бы интересными погони ни были, они будут надоедать. Если хотите, можете спокойно исследовать мир. Будете плохо себя вести, приедет одна Crown Victoria и попытается вас догнать, а если не выйдет — позовет подмогу. На более высоких уровнях полицейские будут пытаться взять вас в «коробочку», будут выстраивать дорожные заграждения и расставлять ленты с шипами. С ростом уровня будет улучшаться и их тактика: спрятаться в углу и надеяться, что вас не найдут, не выйдет. Вы можете запрыгнуть на здание, но они просто подождут, пока вы спуститесь. Каждая погоня уникальна, поэтому мы ничем не ограничиваем игрока, ведь все водят по-разному, да и разные машины заставляют придумывать новые трюки.

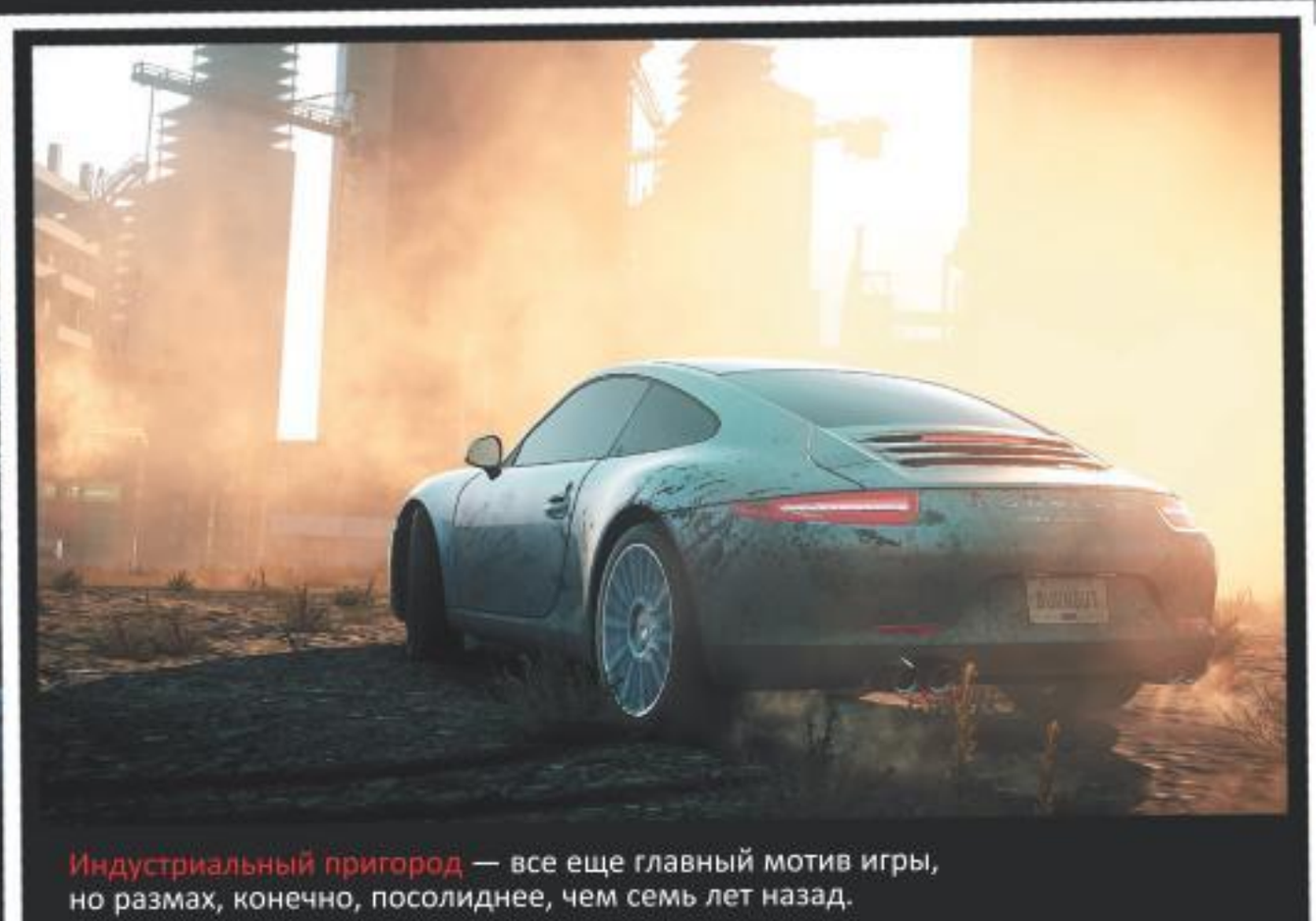
А что можете сказать про версию для PS Vita?

Почти ничего, кроме того, что мы ее делаем.

О'кей, тогда хотя бы напоследок расскажите про игру что-нибудь интересное, о чем мы еще не знаем!

Мы почти ничего не рассказывали про мультиплерные испытания. Можно собрать 12 игроков и устроить испытания сразу для всех. Например, суммарно набрать 2000 метров прыжков. Набранные очки складываются, но учитывается и вклад каждого игрока. Такого еще не было ни в одной гоночной игре. В общем, будет круто! ■

Два года назад мы полюбили полицейские машины исключительно стараниями Criterion.



Индустриальный пригород — все еще главный мотив игры, но размах, конечно, посолиднее, чем семь лет назад.

В следующих испытаниях золотая медаль продолжала избегать нас из-за несчастливой комбинации неосторожности и ярко-желтой окраски нашего «Шеви». Но мы все-таки сумели поймать победу в свои цепкие лапы, когда собрались на соревнование на самый долгий занос вокруг маяка. Мы сразу взяли хороший темп и к тому моменту, когда нас кто-то все-таки впечатал в стену, уже сделали три круга, а все соперники уже давно отдыхали в кювете, поэтому бить наш счет было уже некому. Ну и в последней гонке Criterion разбили нас на две группы, каждая из которых должна выбивать противников и защищать своих товарищей.

■■■

«Не думайте, что человек, едущий впереди, знает, что у вас на уме», — посоветовал под конец Уэбстер. Но судя по тому, как они создают мир, в котором фанаты гонок собираются вместе, мир, который великолепно выглядит и управляется, в Criterion знают, что у нас на уме. Единственный спорный момент — приложение Cloud Compete для iOS, которое позволит вам зарабатывать Очки Скорости на вашем телефоне или планшете. Странно, что оно не выходит еще и на Android, но об этом как-нибудь в другой раз. Если кто и знает, как развивать серию Need for Speed, то это Criterion Games. Мы этим людям полностью доверяем — в конце концов, они не сделали ни одной плохой гонки. ■

Будем ждать?

Сплав идей из оригинального Most Wanted и всего предыдущего жанрового опыта Criterion рискует обернуться самой увлекательной гонкой на планете.

Процент готовности: 85%

УДАЛИТЕ ИЗ ПРОФЕССИИ

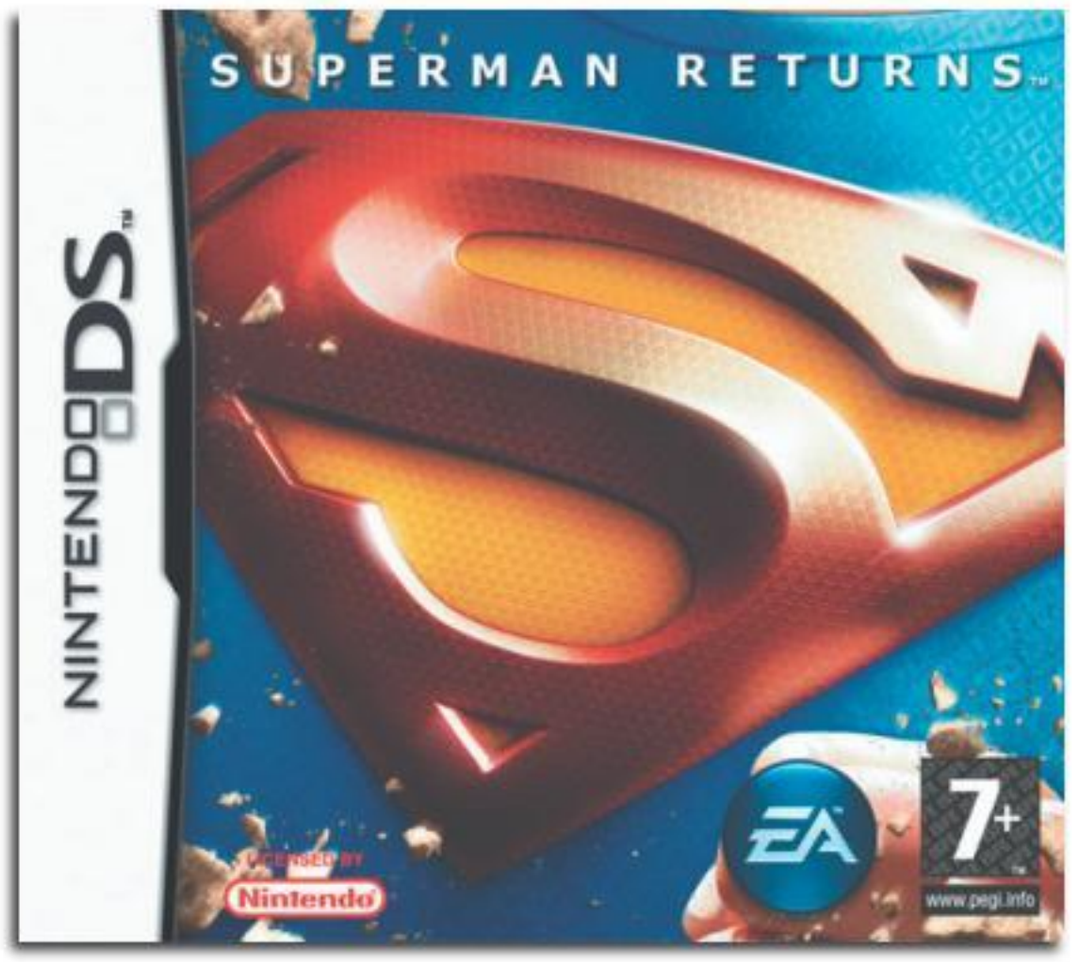
ЧАСТЬ 2

NINTENDO DS
КОНЕЦ 2006-го

Издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
Electronic Arts

SUPERMAN RETURNS



В любой игре из нашего цикла можно найти что-то однозначно хорошее. Или, по крайне мере, попытаться это сделать. Но **Superman Returns** для Nintendo DS с первой секунды каким-то необъяснимым образом дает понять — это, черт возьми, не тот случай. Когда одна заставка сменяет другую, а затем из меню игрока выбрасывает на первый уровень — все вокруг мрачнеет и становится трудно дышать, а голову все никак не покидает однаединственная мысль: что-то очень плохое должно произойти с минуты на минуту.

Даже если предварительно защитить две докторские по Супермену и четыре по вселенной DC, то у вас все равно не получится объяснить происходящее на экране. Игрок — остроугольный блестящий криптонит, задача — лететь по космической трубе и уворачиваться от заполненных тошнотворной кислотой метеоритов, опасливо посматривая на таймер. Безумная гонка за собственный рассудок продолжается недолго, и нам показывают на удивление приличную заставку (в сравнении со всем увиденным, разумеется). Странно, но начинает казаться, что впереди ждет игра, которую не просто можно вытерпеть, но и получить от этого даже какое-то извращенное удовольствие. Но надежда таится недолго: дальше перед нами предстает (внимание!) пошаговая стратегия, где человек из стали самоотверженно борется за сферы влияния в Метрополисе с различными оранжевыми и пурпурными злодеями. Едва ли кто-то мог себе представить, что игра про пуленепробиваемого человека, который стреляет лазерами из глаз и бегает быстрее ветра, предстанет какой-то псевдотактической тыкалкой, где нужно поочередно со всякими злыднями передвигаться по странным клеточкам и окрашивать их в красный цвет.

Переход на определенные клеточки может запустить какую-нибудь простую миссию, где нужно плавать черт-те пойми где или летать по коридорам (которые яркая фантазия разработчиков, видимо, представляла улицами Метрополиса), попутно тушить горящие машины, искать злых роботов из шестидесятых, а затем расстреливать их из глаз и заниматься другими, казалось бы, полезными для народа штуками. Но чего бы ни хотели от Супермена — игровой процесс всегда одинаковый: на время передвигаемся по жутко неудобным коридорам до отмеченных на непонятной карте точек и нажимаем нужную кнопку, пытаясь сохранить спокойствие и не сорваться из-за ужаснейшего управления, заставляющего чувствовать себя беспомощным ребенком, которого отправили работать на рудники, предварительно отрубив все конечности.

Раз в сто лет на тактическую доску сваливается какой-нибудь новый мерзкий суперзлодей, который нагло забирает у героя разукрашенные клеточки и пытается откусить еще немножечко сладкого и теплого Метрополиса. Битвы с этими гадами проходят по одной проверенной схеме: мы смотрим ролик, где два прямоугольных тела совершают какой-то тошнотворный брачный танец, и нажимаем нужные кнопочки, поток которых через 20 секунд битвы сравним только со звездопадом. И когда приходит понимание, что хуже уже быть не может, игра решает немного изменить перспективу — инвертирует управление. Супермен делает все то же самое, но зачем-то… перевернувшись на спину. Мол, заткнись и играй дальше, ведь жизнь супергероя, знаешь ли, тоже не сахар!

Назвать Superman Returns для DS самой плохой игрой про Кларка Кента не позволяет лишь факт существования **Superman 64**, но о ней как-нибудь в другой раз. Просто от знакомства с этими двумя проектами эффект примерно одинаковый — хочется съесть горсть каких-нибудь цветных таблеток и, жутко вращая глазами, убежать в душ вымывать из головы увиденное.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: «ТЮРЬМА «БЭЙТ»

Издатель:
Oxygen Interactive

Разработчик:
Left Field Productions

PSP
КОНЕЦ 2006-го

DAVE MIRRA BMX CHALLENGE

Dave Mirra BMX Challenge — еще одна игра по лицензии, прославляющая имя одной из ключевых фигур экстремального велосипедного спорта, многочисленного призера соответствующих соревнований, а также гонщика и бизнесмена Дэйва Мирры. В начале десятилетия одноименная серия, которой в основном занимались разработчики из **Z-Axis**, выглядела достаточно пристойно. Однако вместе с передачей лицензии **Left Field Productions** и выпуском игры на PSP и Wii что-то, мягко скажем, пошло не так. Более-менее веселая некогда игра про адреналиновые заезды на BMX-велосипедах при переносе на четырехдюймовый экран портативной консоли значительно потеряла в весе и лишилась… пожалуй, вообще всего. По крайней мере, всего, чего в принципе можно лишить игру про полигональные велосипеды.

В игре всего два режима — скоростные соревнования и режим трюков. В первом вы соревнуетесь с тремя противниками, и для перехода на следующий этап нужно добраться до финиша как минимум не последним. Второй режим не особо интереснее. За отведенное время нам необходимо заработать как можно больше очков, выполняя различные трюки. Будете вы третьим или первым, совершенно никакой роли не играет. Игра придерживается нехитрой схемы: проходим текущий этап — попадаем на следующий.

Самое интересное, что для обоих режимов используются одни и те же трассы, которых всего восемь. Мало? «Прошли начальный уровень? Попробуйте сложный!» — предлагает игра на загрузочных экранах. И ведь действительно — после прохождения восьмой и последней трассы вам подсунут абсолютно тот же набор треков, но с более высокой сложностью. А это значит, что ваши соперники стали еще быстрее (разумеется, благодаря подлым читам), а в трюковых соревнованиях за то же время нужно заработать еще больше очков. На самом деле есть еще одна, бонусная трасса, которую дают за полное прохождение всех режимов. Однако до нее доберутся либо самые упорные игроки, либо те, кого где-нибудь заперли вместе с консолью и единственной игрой к ней. Мы очень старались, но так ее и не увидели.

При этом нельзя сказать, что Dave Mirra BMX Challenge по сути своей очень уж сложная. Просто бороться с глупым управлением и еще более глупым дизайном трасс нет никаких сил. Представьте себе, что под конец комбинации из нескольких сложных трюков вы запрыгиваете на перила, которые почему-то ведут прямиком в океан. Или незадолго до финиша на одной из трасс игроков ждет абсурдный сюрприз — деревянные столбики, столкновения с которыми нужно как-то избежать (получается лишь чудом). Сложность скоростных режимов заключается еще и в том, что далеко не всегда понятно, куда именно нужно ехать. Поэтому некоторые трассы приходится предварительно изучать — и, следовательно, задерживаться на них гораздо дольше, чем того хотелось бы.

Вообще, главное, что нужно знать о Dave Mirra BMX Challenge: даже в **GTA: San Andreas**, где средство передвижения можно выбрать на любой вкус, кататься на велосипеде было гораздо интереснее.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: НЕВЕСТА МОНСТРА

PLAYSTATION 3
конец 2006-го

Издатель:
Namco Bandai

Разработчик:
Namco Bandai

MOBILE SUIT GUNDAM: CROSSFIRE

Объяснить, что такое **Gundam**, непосвященному человеку в двух словах практически невозможно. Со стороны это история о больших японских боевых роботах, которые стреляют друг в друга из всевозможных оружий непонятно из-за чего, — так случайный человек наверняка представляет себе половину всей японской медиапродукции. А вообще-то Gundam не просто очередной японский бренд и даже не отдельное направление анимации. Это самостоятельный культурный пласт, в основе которого — множество сериалов, циклов манги и полнометражных картин. Анимационная вселенная сериала разбита на свои временные эпохи, в каждой из которой есть свой набор сериалов и которые можно смотреть независимо друг от друга. В основе вселенной лежит раскол общества на две враждебные фракции. Самопровозглашенное княжество Зион, состоящее из выходцев дальних колоний, которые решили добиться своей независимости, и Федерация, сторонники которой пытаются удержать свои позиции. Бесконечный конфликт двух сторон — своеобразный антивоенный памфлет, который показывает бессмысленность и беспощадность войны, не жалеющей никого. Серьезное, короче, дело.

Но по достоинству оценить вселенную «Гандама» могут только посвященные, которые предварительно потратят несколько недель своей жизни на хотя бы поверхностное знакомство с внутренним устройством вселенной. Для большинства же сторонних наблюдателей это лишь странный мультфильм, в заставке которого что-то проникновенно поет мужчина средних лет. Ну а потом полчаса дерутся роботы — на таком материале, конечно, нельзя не сделать видеоигру. Из серии с переменным успехом неоднократно пытались сделать интерактивное переложение, однако **Mobile Suit Gundam: Crossfire** — штучная вещь, вышедшая к тому же в самом начале текущего поколения консолей (она была среди тех игр, которые купил Антон Логвинов на запуске PS3). В игре есть те самые роботы, а точнее — мобильные доспехи, пилотируемые в сериале живыми людьми со своими проблемами и историями и… все. Разве что во время прохождения не покидает то самое чувство бессмысленности. Только в случае с Crossfire эта бессмысленность выходит за рамки военного конфликта и распространяется почти на все составляющие игры. То есть неважно, разбираетесь вы в хитростях вселенной или нет, за Crossfire все равно будете чувствовать себя последним дураком.

В основе Mobile Suit Gundam: Crossfire лежат события «однолетней войны» 0079 года Универсального века (серьезно!), когда человеческие фракции за сравнительно небольшой промежуток времени умудрились изрядно потрепать друг друга. Сам сюжет в игре, впрочем, отсутствует. Нам дают возможность выбрать одну из сторон и изредка снабжают информацией о происходящем вокруг, однако такая подача истории выглядит просто как необязательная подпорка для неловкого чередования миссий.

Crossfire делится на две части. Экшен-составляющая, где игрок управляет мобильным доспехом с видом от третьего лица, и микроменеджмент, которым приходится заниматься в перерывах между выполнением заданий. В пошаговом стратегическом режиме мы разбираемся со всякой военной рутиной — на вырученные за прохождение миссий очки покупаем новую технику и ремонтируем старую, делаем апгрейды, нанимаем безликих пилотов (одного из них зо-

вут Леонид Кулаков) и выбираем себе очередное задание.

Кстати, за этим безрадостным действом придется провести большую часть игрового времени. Потому как миссии, которых в игре около двух с половиной десятков за каждую из сторон, не то что не отличаются особой оригинальностью и редко предлагают что-то помимо уничтожения вражеского объекта или защиты собственности выбранной стороны, так еще и невероятно короткие по продолжительности. В среднем на выполнение задания уходит около пяти минут. Причем большую часть из этого времени приходиться тратить на попытки совладать с теми самыми мобильными доспехами. И вовсе не потому, что у нас в руках оказывается сложное высокотехнологическое устройство, которое нужно изучать и осваивать. Просто кажется, что управляешь гигантской банкой со шпротами. Когда два доспеха сходятся в рукопашной схватке и начинают испытывать друг на друге оружие ближнего боя, невольно вспоминаешь старый советский фильм «Остров ржавого генерала»: создается ощущение, что у тебя в руках не передовое оружие и последняя надежда на победу в бесконечной войне, а плохо смазанный механизм, подчиняющийся своим законам.

По качеству картинки игра безнадежно застряла где-то посередине списка не самых лучших игр из библиотеки PS2. К тому же игра умудряется заметно подтормаживать, особенно когда в кадре оказывается какой-нибудь очередной низкокачественный взрыв. Но это все, конечно, не имеет особого значения, когда свирепый в теории экшен про большие механические костюмы каждый раз оборачивается смешным цирковым представлением. Вы вертитесь в кабине, пытаясь освоиться с управлением очередного робота, случайно стреляете какой-то пушкой в даль, вдруг появляются танки из-за кустов, потом по вам с далека хреначат артиллерией, вы куда-то убегаете, и тут пишут, что миссия провалена. Что, как, откуда, почему? Ответов мы не знаем, но в рамках этого цикла обязательно поиграем в страшную вещь за названием **Dynasty Warriors: Gundam** — возможно, истина скрыта где-то там.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: «НОЧЬ, КОГДА ПЛАКАЛО ПРИВИДЕНИЕ»

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

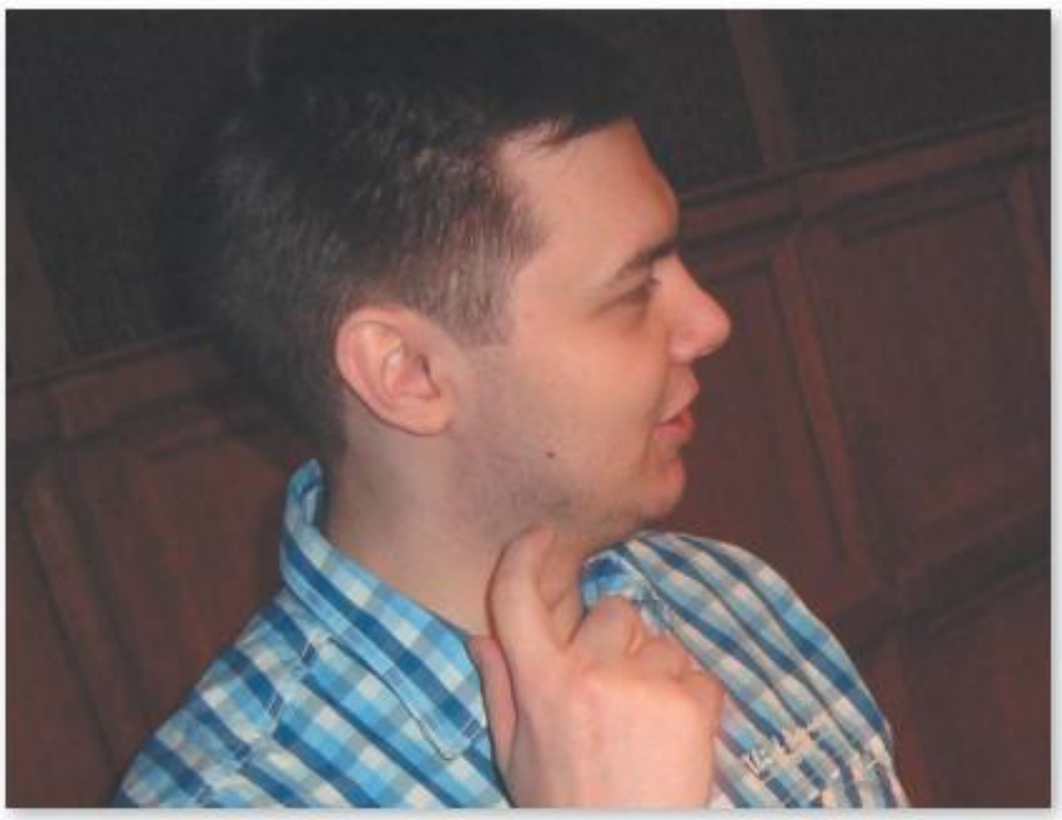
Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

ТРИ ТЕМЫ С ИЛЬЕЙ ЯНОВИЧЕМ

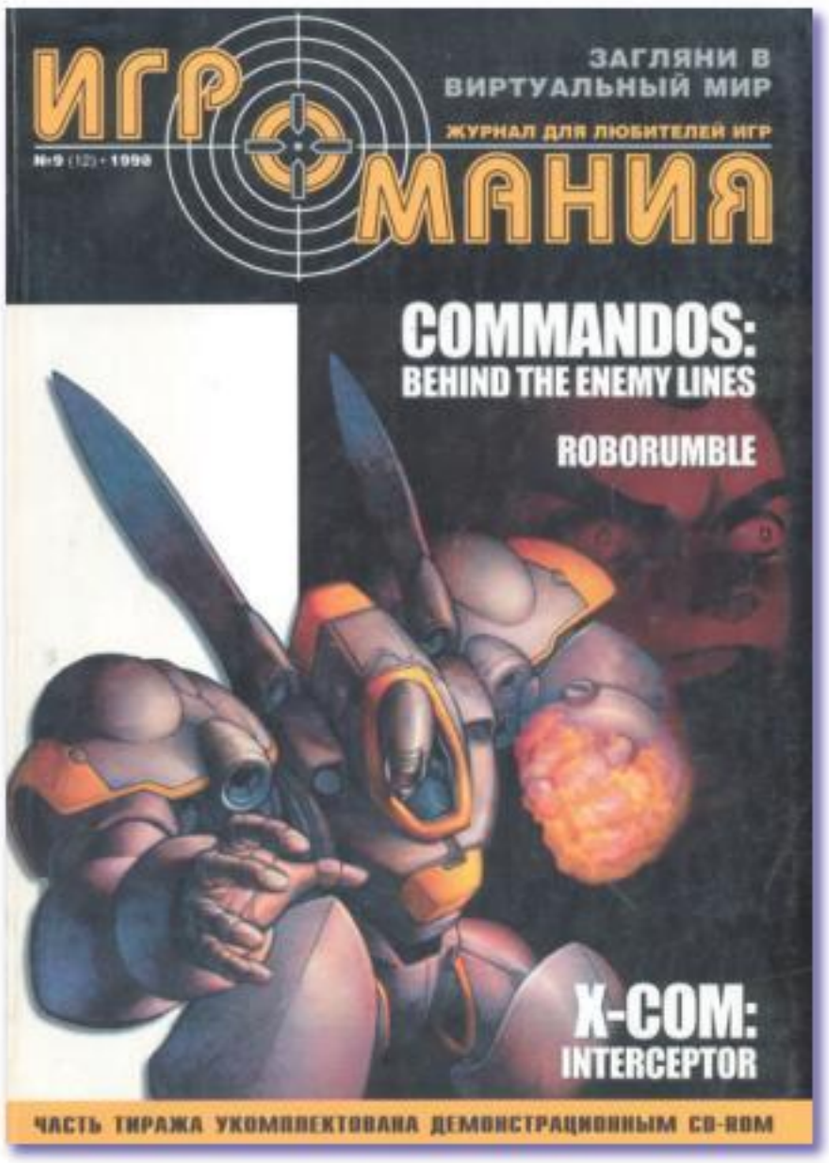


1. БУМАГА

Идня не может пройти, чтобы кто-нибудь из сотрудников «Игромании» не услышал или не прочитал где-нибудь о том, что бумажные газеты и журналы надо прямо вот сейчас взять и закрыть, потому что марать деревья при живом интернете — это как-то негуманно и несерьезно. Совершенно не важно при этом, читали ли эти люди вообще когда-нибудь что-нибудь на бумаге и собираются ли всерьез читать какие-то СМИ в интернете. Просто интернет — это ново и удобно, а бумага — какой-то жалкий архаизм. А когда об этом так много и так шумно говорят даже люди, в целом далекие от того, чтобы что-то там читать, в итоге невольно и сам задумываешься: а зачем, вместо того чтобы давно перейти исключительно в удобный и прогрессивный онлайн, мы, команда «Игромании», каждый месяц сдаем в типографию более полутора сотен сверстанных страниц? Может, нам всем давно пора в дом престарелых, питаться через трубочку и играть в лото после обеда?

Я не буду сейчас говорить о, э-э, таинственном запахе свежей типографской краски (который я почему-то никогда не чувствую — вдыхаю, что ли, неправильно?) или о том, как работают бизнес-схемы разных типов изданий. Потому что идеологически ответ гораздо проще и очевиднее: большие журналы давно перестали быть СМИ и превратились в медиапродукты. Медиапродукты, где все придумано, отработано и обставлено особым образом, со своей внутренней структурой и логикой. Точно такие же медиапродукты, как и фильмы, книги и игры, о которых эти журналы пишут. На примере «Игромании» это значит, что мы давно уже отказались от стопроцентно конъюнктурных материалов, и даже условно-новостная рубрика у нас теперь уже совсем не про новости. Мы хотим делать большие, детальные, глубокие статьи, будь то ревью или спецматериалы, мы хотим рисовать дизайны, мы хотим делать интересные врезки, а главное — мы хотим поместить все это в один номер, который вы один раз в месяц покупаете в ларьке. И большинство форматов, с которыми мы, в «Игромании», сейчас работаем, в интернете просто не заработают: там никто не будет читать какое-нибудь индустриальное исследование на двадцать тысяч знаков и с пятью врезками. Там все хотят информацию быстро и эффективно. Купить журнал — это как купить DVD с сезоном вашего любимого комедийного шоу и потом пару недель им наслаждаться, а онлайн — это когда вы заходите вечером на сайт Эла Лоу и читаете три свежие шутки.

И в этом, конечно, нет ничего плохого. Более того — узнать о том, что новый BioShock перенесли, сейчас логичнее всего именно из интернета, и спорить с этим глупо. От симбиоза в итоге выигрывают все: пока все срочное и быстрое отрабатывает «Игромания.ру», команда журнала может, не отвлекаясь, спокойно делать большой сложный журнал. Который не только и не столько про свежую информацию, сколько про то, что мы об этой информации думаем и чем мы хотим с вами поделиться. Обмен позитивной энергией. Не читать интернет сегодня по меньшей мере глупо, а вот читать ли в дополнение к нему еще и бумажный журнал — зависит от того, дорожите ли вы своим увлечением. Мы своим, например, дорожим; поэтому, если когда-нибудь будущее совсем без бумаги и настанет, нам лично будет очень грустно.



2. ЖАДНОСТЬ

Еще в прошлом году, поиграв немного в Assassin's Creed: Revelations, я невольно заметил, что эта игра будто бы специально сделана для тех странных жадных людей, которые очень любят устраивать на форуме скандалы после того, как они купили (это хорошо, если купили) новую часть своей любимой серии, подсчитали количество, условно, единиц нового контента, а потом кричат, что их обманули. Где, мол, новое оружие? Где три новых балахона? Наверное, кто-то плохо поработал!

В новых своих приключениях Эцио занимался, кажется, всем подряд — заправлял экономикой, собирал бомбы, бултыхался в MMORPG-рутине и осваивал Tower Defense. За всем этим потоком бездумного, сброшенного в кучу контента именно приключения, что характерно, совсем не ощущалось — это был скорее такой парад новых фишек, довольно небрежно связанных какими-то утомительными миссиями.

Удивительно, но многие до сих пор подходят к оценке игр именно с точки зрения внимательного подсчета этих самых новых фишек. Вы и сами наверняка не раз встречали таких людей: поиграли они, скажем, в Uncharted 3, выяснили, сколько там новых видов стволов в сравнении с Uncharted 2, а потом пытаются всех вокруг убедить, что игра — дрянь, потому что оружие-то, оказывается, практически то же самое. А значит, разработчики *не потрудились*. А значит, к черту их всех!

Разумеется, эти люди не понимают, что любой дурак может нарисовать пять новых пистолетов, и совершенно не замечают, что в новой части им предлагают новый кусочек истории, новые уровни, новые ситуации. Новый опыт, новые эмоции. Но тут, конечно, все понятно: этим людям нужны не игры, им нужно, чтобы кто-то их всеми силами убеждал в том, что не зря получает зарплату. Интереснее другое — откуда у этих людей такой червь в голове? В чем причина? Отчасти, наверное, в непростой советской ментальности, когда все думали, что качество работы завода измеряется количеством выпущенных деталей, которые никому не нужны. Отчасти из-за опыта старых PC-аддонов, которые добавляли в игру пачку новых юнитов, и всем нужно было быть очень внимательными, чтобы их заметить. Отчасти из-за игровой прессы конца девяностых и начала двухтысячных, которая писала про игры исключительно в контексте того, сколько там видов монстров и какого они цвета.

Так или иначе, эта непростая болезнь обнаруживается порой в самых неожиданных ситуациях. Например, когда человек, увидев в интерфейсе игры много непонятных кнопок и меню, тут же начинает думать, что над ней, наверное, долго и упорно трудились, но ему даже в голову не приходит, что там, наоборот, никто не поработал над тем, чтобы сделать управление простым и понятным. С чем-то таким сталкиваются даже редакторы «Игромании»: некоторые читатели жалуются, что журнал сейчас не такой толстый, как был, например, в 2007 году. При этом если открыть журнал за 2007 год, окажется, что там 50 полос рекламы, искусственно растянутое на много-много страниц содержание DVD, нудное описание софта, перепечатанные из интернета новости и еще много всего нерационального и неэкономного. Если довериться простой математике, тут же выяснится, что эффективного пространства в современной «Игромании» не меньше, а то и больше, чем пять лет назад.

Так что, если вы еще раз когда-нибудь увидите странного человека, который сосредоточенно заносит в Excel-табличку типы гранат в новом Battlefield, чтобы завтра рассказать всем друзьям, какие авторы халтурщики, обязательно сообщите ему, как же он неправ.

3. ЦИНГА

Наверняка знакомый вам геймдизайнер Ричард Грей по прозвищу Левелорд, человек, который сделал чудесный шутер SiN, не так давно подозрительно заактивничал в Facebook. Завалил, в частности, ленту фотографиями, на которых застыли его старые добрые деньки в игровой индустрии: Хэллоуин-вечеринка с Джоном Ромеро, старые E3 с ряжеными женщинами, сумасбродные творческие собрания в 3D Realms и много других милых сердцу кривляний. Не беремся точно утверждать, откуда такой острый приступ ностальгии, но совершенно очевидно, что Ричард безумно скучает по тем временам, когда он творил настоящий рок-н-ролл. Пять с лишним лет назад Левелорд, харизматичный шутерный король, ушел делать казуальные и социальные игры. Те самые, у которых сейчас все плохо: акции Facebook падают, а Zynga, крупнейший производитель FarmVille-подобной продукции, близка к банкротству, потому что людям совершенно внезапно надоело выращивать свиней и собирать виртуальную морковку. К естественным финансовым проблемам (таким сильным, что собственные активы распродает даже основатель компании) прибавился еще и солидный иск от EA, где они вполне справедливо обвинили «Цингу» в том, что они украли у них механику онлайновой SimCity. И если сами социальные сети в итоге, конечно, никуда не денутся, то вот социальные игры запросто могут или исчезнуть совсем, или выродиться в настолько микроскопическую нишу, что их перестанут всерьез воспринимать даже выродившиеся русские разработчики, которые вчера делали шутеры и стратегии, а сегодня рисуют новый клон «Веселой фермы» (и это отдельная и очень грустная история).

Так почему же рынок, которому все умные и серьезные аналитики совсем, кажется, недавно обещали стабильный рост, начал так стремительно рушиться? Лично я был совершенно уверен в том, что социальные игры — чистый мыльный пузырь, который надуется до предела, а потом схлопнется до разумных микроскопических пропорций. И причина, по-моему, совершенно проста: это игры, у которых нет настоящих поклонников. Капусту на грядке собирают люди, которые пересели на приложения «ВКонтакте» сразу после какой-нибудь флэш-игры про разноцветные шарики или незабвенной Lines 98. Это не лояльная аудитория, это люди, которым нечем заняться в офисе. Завтра они пересядут на какую-нибудь вирусную браузерку, а послезавтра вообще займутся вышиванием. Это аудитория, которая, по сути, вообще не существует. А построить бизнес на несуществующей аудитории нельзя.

Именно поэтому мы должны по-настоящему ценить то положение в индустрии, которое сложилось у нас сегодня: мы получаем игры, в которые сами хотим играть, потому что мы их любим и готовы за них платить. И сегодня, и завтра, и через пять лет, и через десять. Когда я пишу эти строки, в мировом топе продаж висят New Super Mario Bros. 2, файтинг по Persona 4 и Pokemon Black / White Version 2. Большие, классные игры с высокими оценками. Смежные видеоигровые рынки могут рождаться и умирать где-то на фоне, а нам до этого и дела нет. Пока мы любим игры, их будут делать такими, какими мы хотим их видеть.

ЖАНР
Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis Games
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
xcom.com

ДАТА ВЫХОДА
12 октября 2012 года

Ян Кузовлев

ВСЕМИРНАЯ ИСТОИЯ-Х

XCOM ENEMY UNKNOWN

Оригинальный **X-Com** совсем не старался удивить и был с игроком предельно прост и честен. На Землю нападают пришельцы. Страны мира в ответ на угрозу объединяются и начинают финансировать проект под названием X-Com. Лучшие ученые, инженеры и военные должны отразить атаку и по возможности защитить мир от инопланетного вторжения. Ресурсов, само собой, хватает не всегда, инопланетяне становятся агрессивнее, а страны-инвесторы начинают волноваться: на войне заниматься экономикой так же важно, как и убивать пришельцев. Игра оказалась крайне популярной, появились подражатели вроде **Laser Squad Nemesis**, **Incubation** и **Project Xenocide**, кто-то пытался втянуть в конфликт несколько сторон и позволить играть за инопланетян — формула бездумно копировалась, при этом добавляли новые игровые элементы, но результат почему-то не был таким успешным.

Война миров

Честно говоря, сильнее всего из X-Com запоминалась самая первая игровая сессия. Дежурная ситуация: над землей сбили НЛО, а потом отправили на место крушения отряд. Транспортное средство приземляется в тихой американской глуши. Из него выбегают солдаты и спешно осматривают местность. Неподалеку сарай, два

Geoscape стал функциональнее — сам сканирует пространство на предмет посторонних объектов в небе и показывает, сколько времени осталось до конца научной разработки.

небольших коттеджа и разбитая инопланетная тарелка. Вокруг зловещая тишина. Отряд медленно приближается к НЛО и старается использовать укрытия. В самый неподходящий момент ситуация принимает неожиданный оборот — инопланетяне устроили засаду. Один из солдат не замечает врага и глупо погибает от выстрела в спину. Другие начинают заметно паниковать. Кто-то промахивается и получает заряд плазмы, на другого нападает жуткое нечто и превращает в зомби. Кто-то достает гранату, взводит ее, но не успевает бросить — с достаточно предсказуемыми последствиями. У выживших не выдерживают нервы, люди бросают оружие и бросаются в бегство… Ощущение страха и безысходности тогда усиливалось еще и тем, что игрок, как и его отряд, не знал, чего ожидать от инопланетян.

Сейчас Артем Морозов бросит в пришельцев гранату. Удивительно, гранаты всегда попадают в цель и не дают осечек, но разрушают тела и оружие инопланетян — на базе таких уже не изучить.

Новый XCOM — игра совсем другая. Здесь не бросают на произвол судьбы. Базовые вещи объясняются в нескольких обучающих миссиях. Отряд высаживается в городе — на улице рядом со складом были замечены первые пришельцы. Командование сообщает, что неизвестный сигнал идет со стороны склада. Нам показывают, как передвигаться, совершать марш-броски и занимать выгодную тактическую позицию. Первый контакт с инопланетной формой жизни происходит не так приятно, как хотелось бы, — отряду приходится смотреть на изувеченные трупы и постепенно приближаться к складскому помещению. Солдаты работают слаженно и смело проникают в здание, выбивают двери и окна. Нас ведут за руку, и каждый ход жестко задан сценарием. Посреди склада стоит выживший человек. Игра предлагает одному из солдат подойти к пострадавшему. Так нам первый раз демонстрируют цену всего лишь одной ошибки.

Происходит страшное. Выжившим телепатически управляет инопланетянин, человек-марионетка достает гранату и взрывает нашего солдата. В этот же момент второго обходят с фланга и убивают. Еще двое пытаются вести ответный огонь, но ситуацию никак не изменить: с первых минут почти весь ваш интернациональный отряд из лучших бойцов, кроме одного, будет зверски убит, а новобранцы в дальнейшем совсем не застрахованы от несчастных случаев. Изменилась и отличительная черта серии — в новом XCOM избавились от того, что называют time units. Раньше у каждого персонажа было определенное число очков, которые тратились на передвижение, стрельбу и другие действия. Теперь ход одного персонажа состоит из двух фаз: обычно можно передвинуться на определенное расстояние и потом выполнить какое-нибудь действие вроде стрельбы из автомата или броска гранаты. Управлять отрядом при этом стало гораздо легче, больше не приходится судорожно высчитывать очки в попытке расстрелять очередного пришельца. Может показаться, что игру упростили, и следующий факт только убеждает в этом: у игрока не может быть несколько баз. Вместо занудного менеджмента с филиалами по всему миру и настройки сети перехватчиков нам предлагают сконцентрироваться на развитии всего одной базы, а радарные функции теперь выполняют спутники.

Со временем у бойцов в произвольном порядке появляются прозвища. Хироси Окада, например, почему-то стал Ангелом.

План 9 из открытого космоса

Но это упрощение, на наш взгляд, лишь пошло XCOM на пользу. Вместо скучного стратегического перебрасывания ученых и инженеров в разные уголки мира игроку предлагают постоянно делать напряженнейший тактический выбор. Проект XCOM постоянно ограничивают в ресурсах: инвесторы платят недостаточно денег, на страны нападают, и приходится, например, рисковать потерей доверия и солидной компенсации из Китая ради отменного африканского снайпера. Почти всегда получается так, что альтернативный выбор привлекателен и обязательно приходится чем-то жертвовать. Получить дополнительных ученых, чтобы ускорить процесс исследования инопланетных технологий или установить новый спутник в Южной Америке? Может, следует построить еще один научный отдел и разрабатывать оружие вдвое быстрее? Стоит ли конструировать лазерные винтовки и сбывать их на черном рынке? Планировать приходится на несколько шагов вперед, чтобы потом не загнать себя в угол и не набрать, скажем, полный штат инженеров при пустом гарнизоне бойцов.

Выбирать приходится и во время боя. Персонажи постепенно получают строгую квалификацию: штурмовые отряды далеко передвигаются и предпочитают бой на близкой дистанции, класс поддержки устраивает дымовые завесы и лечит товарищей, тяжелые пу-

леметчики могут прикрыть шквальным огнем или разрушить укрытия из ракетниц, а снайперы тихо устраняют инопланетян издалека. Снова ситуация стала проще: там, где в оригинальном X-Com на экране персонажа была огромная простыня из переменных и характеристик, новая игра позволяет время от времени выбирать один из двух навыков. Каждый класс можно развивать по-разному, и универсального солдата вырастить не получится — акцент сделан на сочетание разных способностей, поэтому работать нужно в команде.

При всех упрощениях XCOM не стал глупее; наоборот, игроку намного легче ошибиться. Не обремененные очками действия персонажи бегают далеко, а чем дальше и свободнее передвигаются, тем выше шанс попасть в засаду и поступить опрометчиво. Ничто не мешает занимать укрытия, прятаться и осторожно продвигаться, но рано или поздно ошибки все равно случаются. Более того, четко установленные правила в начале игры постепенно начинают усложняться, у персонажей появляются новые возможности. Штурмовик, к примеру, может не только сделать марш-бросок через полкарты, но и еще успеет снести кому-нибудь из дробовика голову. Инопланетяне становятся опаснее, поэтому в ход идут все уловки — заградительный огонь, разрушение укрытий и обходы с тыла.

Трагический момент. Через мгновение мутон разорвет неаккуратного пехотинца.

Снайпер не может чувствовать себя в безопасности, даже в укрытии.

Марс атакует

В предложенной нам версии было всего четыре миссии, но уже за это время пришлось принять несколько непростых решений. После не совсем удачной высадки в Германии игрок выбирает, где ему строить базу. Каждый регион дает определенный бонус: бедная Африка увеличивает ежемесячный доход на 25%, а в Азии тренировка солдат и производство оружия обходится в два раза дешевле. Интереснее всего улучшение у Южной Америки — вскрытия и допросы там проводятся мгновенно, видимо, дают о себе знать навыки ацтекских жрецов.

В лабораториях и мастерских сидят не безликие люди. Инженерами командует китаец Шен, а немка по фамилии Вален заведует исследовательским отделом. Иногда они обращаются к игроку с просьбами.

Укрытия делятся на высокие и низкие: первые защищают до тех пор, пока не разрушатся, а в неполном укрытии есть шанс получить повреждения.

Никлас Ульрих вряд ли попадет во врага, но зато сможет сдерживать его огнем и ждать, пока к монстру подберется напарник.

Нас попросили изучить новые технологии для оружия. Не успели мы пообщаться с учеными, как в центр коммуникации поступил тревожный сигнал — инопланетяне напали на США и Китай. В два места сразу не успеть, а это значит, что в одной из стран начнутся волнения и в конце месяца на проект будет выделено еще меньше средств. В Америке оккупировали автозаправку с закусочной, а в Китае дело происходит в порту среди ящиков и металлических контейнеров. Уровни, между прочим, сделаны вручную. Процедурной генерации не будет, но разнообразия должно хватить на несколько прохождений. На задание в США, спасать демократию и автостоянку, отправился выживший десантник и три новобранца. Один из них, кстати, американец по имени Гордон Грей. Он еще не убил ни одного пришельца, но уже уверенно занимает укрытие за машиной; инопланетяне его заметили и прижали огнем. Гордон героически отстреливается, пока его команда обходит сектоидов — серых худощавых инопланетян с огромной головой и черными сетчатыми глазами. Это именно они стали причиной смерти предыдущего отряда. Солдаты успевают окружить сектоидов и отомстить за павших товарищей. Через пару ходов вокруг бензоколонки уже остывают трупы пришельцев, а Гордон Грей твердым шагом приближается к дверям закусочной. Он осторожно заходит внутрь и видит трех мутонов — злобных здоровенных монстров в металлической броне. Выглядят они действительно страшно, не то что их предшественники, которые были скорее похожи на мексиканских лучадоров в обтягивающем трико. Несколькими ударами они превращают Гордона в кровавое месиво. Здесь стоит напомнить, что каждая смерть в отряде перманентна, а к солдатам привязываешься чуть ли не сильнее, чем к персонажу из **Fallout** или **Skyrim**.

Третье задание было опциональным: важный немецкий чиновник оказался под огнем, его необходимо срочно спасать. Команда прорывалась через парк и впервые столкнулась с новым инопланетным видом — тонкими людьми (Thin Men). Операция по спасению идет уже намного бодрее, отряд прорывается через парк, умело бросает в группы сектоидов гранаты и пользуется тяжелым вооружением для того, чтобы снести вражеские укрытия. Солдаты, наконец, встречают паникующего немца и начинают сопровождать его к точке высадки. У пришельцев на этот счет совсем другие планы: на обратном пути внезапно высаживаются несколько групп, а у нашей команды резко заканчивается взрывчатка, кто-то серьезно ранен, и его необходимо держать подальше от перестрелки.

Разработчики ошибок

Заканчивается превью-версия тем, чем начинался самый первый X-Com восемнадцать лет назад. Истребители-перехватчики сбивают над землей инопланетный корабль, а мы отправляем на место крушения отряд. Снова повторятся похожие ошибки, кто-то обязательно умрет, а другие останутся в живых и отомстят. В этих ошибках и заключается прелесть XCOM. Их теперь больше, а вместе с тем ощущения от игры стали намного ярче. Случайно погибнуть на поле боя, поддержать не ту страну, выбрать не ту отрасль науки, в которую нужно вкладываться, — в XCOM вы обязательно ошибетесь, но это не *ошибка*, а органичная часть игрового процесса. Ни в одной другой игре такого нет.

■■■

Главный момент: стоит провести за этой игрой хотя бы полчаса, как она сразу становится одной из самых ожидаемых. Без шуток. Именно ошибки, а также все решения — что исследовать, как комплектовать отряд и какие навыки давать солдатам — влекут за собой вполне осязаемые последствия. Таким образом, самая важная часть XCOM осталась нетронутой. Так же как и в оригинальной игре, неаккуратный *выбор* на любом этапе игры может стоить потери финансирования, и программу по борьбе с инопланетным вторжением просто-напросто закроют, а пришельцы уж точно устроят на Земле террор, хаос и разрушение. ■

Как подсказывает надпись внизу экрана, сектоид в нокдауне. Участь его предрешена.

Будем ждать?

Ремейк X-Com спустя восемнадцать лет. Такой же беспощадный и увлекательный.

Процент готовности: 80%

МЫ ПРИШЛИ С МИРОМ

Как правильно организовать инопланетное вторжение

Тонкие люди

В превью-версии мы столкнулись только с первым эшелоном инопланетных войск. Тонкие люди почти не отличаются от обычных, разве что искаженными пропорциями и нездоровым цветом глаз. Теоретически это инопланетяне, которые могут принимать различные формы, — на Землю они высадились раньше всех и занимались сбором данных.

Сектоиды

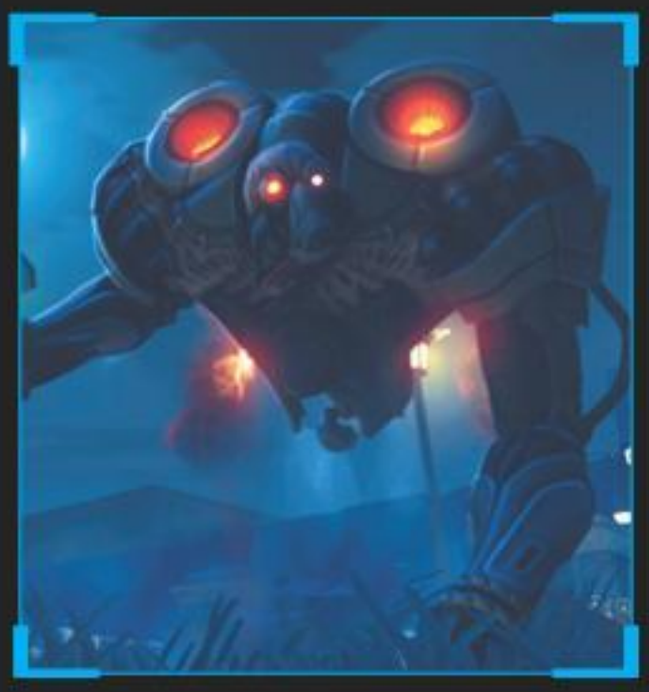
Сектоиды составляют основную массу инопланетных войск. Передвигаются группами, стараются телепатически контролировать людей или усиливать товарищей при помощи психических волн; если связь разорвать, то погибнут оба. В бою сектоиды редко представляют угрозу и чаще всего умирают от одной-двух очередей из любого оружия.

Мутоны

Мутоны чем-то похожи на обезьян, разве что с высокотехнологичной броней. Эти пришельцы стараются сблизиться с противником и часто не обращают внимания на тяжелые ранения. Если мутон находится в группе, то обязательно будет издавать воинственный клич — другие инопланетяне начнут сражаться еще агрессивнее.

Берсеркер

Берсеркер — это продвинутый вариант мутона. Броня стала еще тяжелее, а на руках появились острые металлические когти. В одиночку такие не ходят, рядом обязательно будет несколько помощников. Берсеркер способен совершать быстрый рывок в сторону противника, при этом громила разрушит на своем пути все препятствия и укрытия.



Летуны

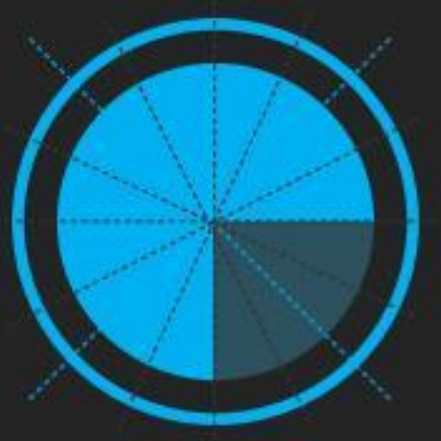
Летуны мало того, что парят по воздуху на реактивных двигателях, так еще и умеют телепортироваться в самый неподходящий момент. Изначально это были хищные животные, которым специально удалили половину тела и установили систему жизнеобеспечения: у летунов нет сердца, легких и пищеварительной системы.

Крисалиды

Крисалид — один из наиболее опасных инопланетных видов. Он не просто превращает людей в зомби, нет. Человеку разрывают грудную клетку и откладывают туда яйцо. После этого жертва становится зомби, а немного позже из тела вылупляется новый крисалид.

Штурмовики

Пришельцы-штурмовики — один из новых видов врагов. Предположительно, штурмовики могут маскироваться и превращаться в желтые кристаллы.



CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ 644 2222 Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ИГРОМИР 2012

4–7 октября

ГЛАВНОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ГОДА!

Мякинино Крокус Экспо Павильон №1

www.igromir-expo.ru

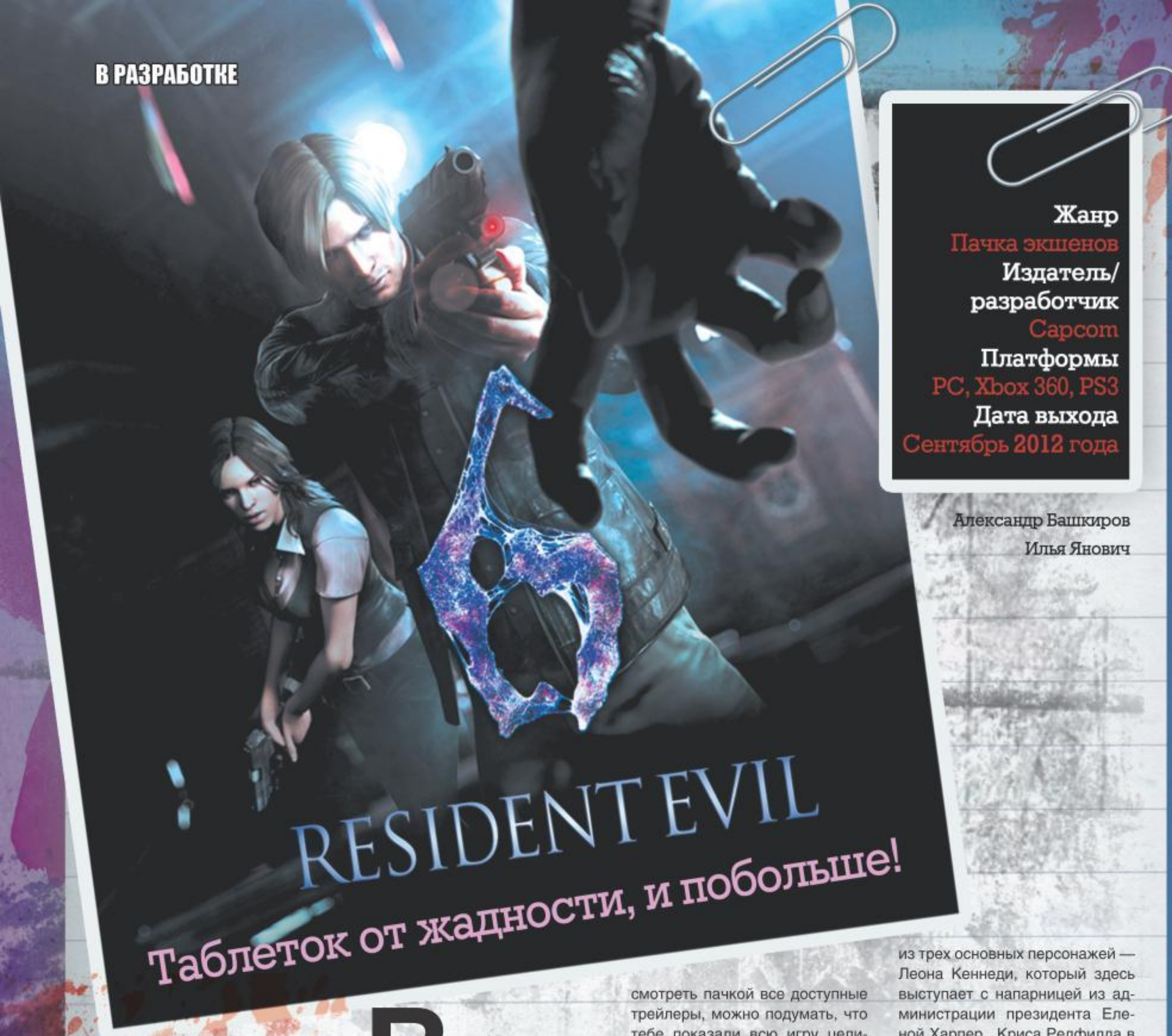
СПОНСОРЫ: 1С-СофтКлаб, Бука, NIVAL

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игры@mail.ru

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР: Радио NRJ ENERGY 104.2

заказ билетов ponominalu.ru 228·20·80

реклама



RESIDENT EVIL

Таблеток от жадности, и побольше!

Жанр
Пачка экшенов
Издатель/ разработчик
Capcom
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Сентябрь 2012 года

Александр Башкиров
Илья Янович

В **Capcom**, очевидно, абсолютно целенаправленно пытаются создать ощущение, что **Resident Evil 6** — это совершенно огромная игра, над которой совершенно огромное количество совершенно огромных людей совершает совершенно огромный список совершенно огромных действий. Если посмотреть пачкой все доступные трейлеры, можно подумать, что тебе показали всю игру целиком и покупать ее вроде как уже нет смысла. Но поверьте: там не показали и одного процента всего, что поместилось в полную версию.

Сердца трех

Мы поиграли в пресс-билд Resident Evil 6 десять часов, пройдя по две главы за каждого из трех основных персонажей — Леона Кеннеди, который здесь выступает с напарницей из администрации президента Еленой Харпер, Криса Редфилда в компании спецназовца Пирса и Джейка Мюллера, сына Альберта Вескера, который неожиданно сдружился с Шерри Биркин.

Леон выступает примерно в том же ключе, что и в четвертой части, разве что сменил зараженных паразитами колхозников на привычных зомби, а заодно разучил порцию новых ударов ногами с разворота (для

Шерри Биркин не появлялась в номерных выпусках со второй части, а теперь якшается со всеми подряд — и с Крисом, и с Джейком.

Летающая зомби-коряга — еще не самое страшное, что можно встретить в диких азиатских странах.

Со времен Resident Evil 5 паразиты научились новым трюкам. О каких-то мы наверняка узнаем только с выходом игры.

этого тут даже есть шкала выносливости, которая предательски быстро иссякает). Крис предпочитает, прижавшись к укрытию, стрекотать из автомата. А Мюллер, довольно неприятный тип с бегающими злодейскими глазками, умеет хвататься за специальные балки, почти как Принц Персии.

Кампании, что удивительно, действительно отличаются не только условными изменениями в механике, но и темпом, и настроением, и атмосферой. Даже интерфейс у каждого героя — индивидуальный.

Уровни за Леона — классический нервозный хоррор. Игра начинается с того, что Леон всаживает пулю в лоб подгнившему президенту США прямо в Овальном кабинете, потом бегает по ночному Вашингтону под дождем под аккомпанемент животных завываний, а затем попадает в готический замок с жуткими картинами эпохи барокко (там даже есть классические для серии головоломки, по поводу утраты которых все фанаты очень переживали). В сравнении с **Resident Evil 4** тут все, конечно, быстрее, ярче и без медитативных копаний в интерфейсе, но почти так же нарочито лениво — чтобы мы медленно сходили с ума от того, что сейчас должно произойти что-то плохое. При этом игра каким-то удивительным образом совмещает в себе жестокие, адреналиновые поединки с атмосферой фирменной безнадеги **Resident Evil 2**, когда ясно понимаешь, что все умрут. Даже точная копия оружейного магазина из второй части присутствует.

Но вот клиффхенгер — и фокус тут же смещается на пьяного Редфилда, которого вытаскивает из бара озлобленный Пирс, и уже в следующей сцене они вычищают китайский город от зараженных знакомыми нам паразитами наемников. Такие же наемники живут, например, в заснеженном европейском городке с пряничными домиками, куда герои отправляются в следующей миссии, — и здесь игра напоминает скорее милитари-шутер, но настоящий, большой, изобретательный. После сцены с десантом, высаживающимся на атакуемый мост, сразу же забываешь все **Call of Duty** разом.

И только кампания за Джейка пока кажется нам лишней: как персонаж он довольно скучен (хмуро требует за свою кровь, не поддающуюся вирусу, много миллионов долларов), схематичная акробатика скорее раздражает, и лишь эффектная поездка на снегоходе хоть как-то впечатляет.

■■■

В Resident Evil 6 вообще очень много постановочной пыли: взрывов больше, роликов больше. Но это как раз вписывается в общую концепцию — здесь много всего. На прохождение четырех кампаний (о четвертой см. врезку) уйдет, кажется, часов сорок, не меньше, а есть ведь еще и вечный режим Mercenaries. Давно вы видели экшен таких масштабов? ■

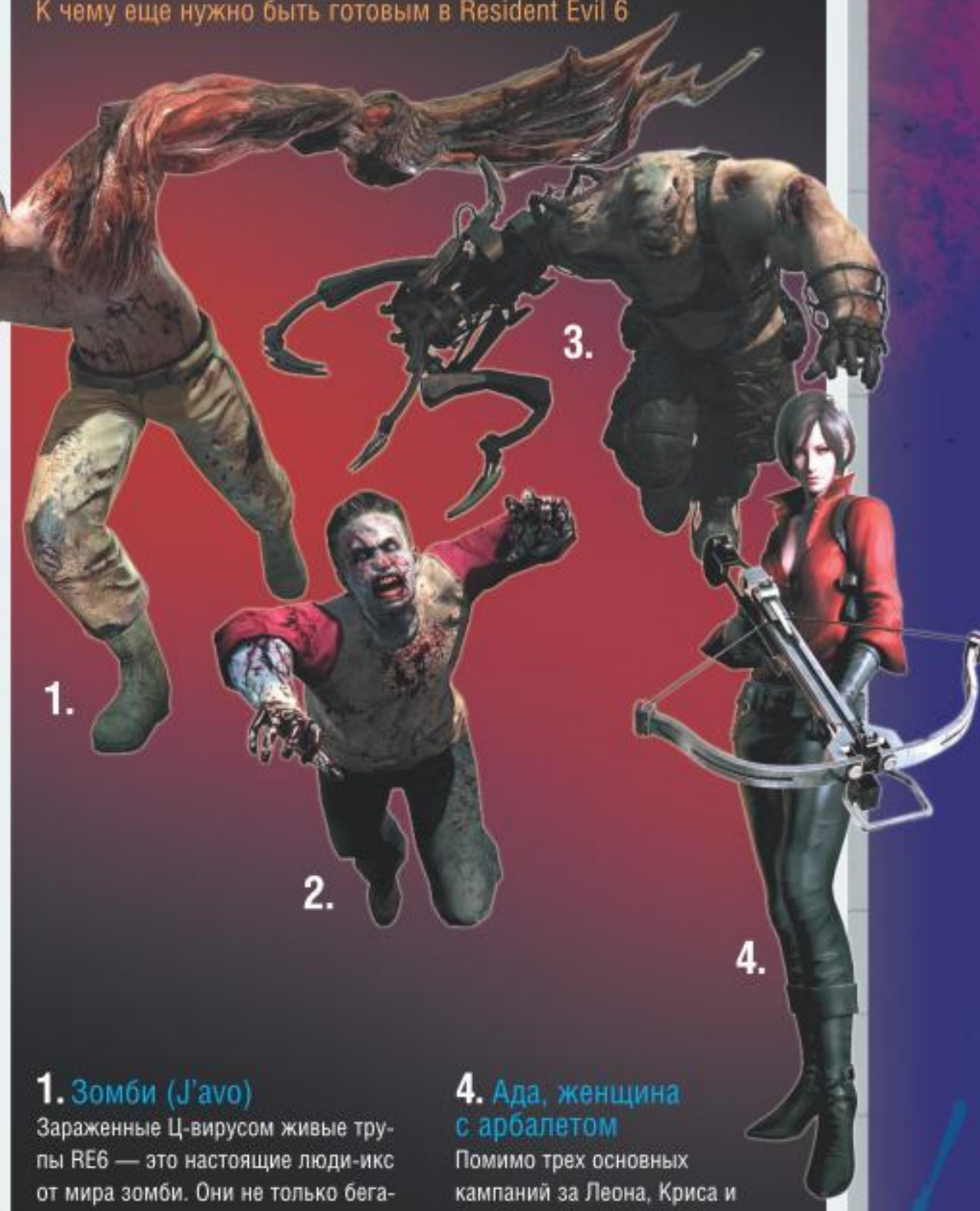
Будем ждать?

Огромная игра, которая не просто перенимает опыт Resident Evil 4 и 5, не просто возрождает традиции Resident Evil 2. Она возрождает и перенимает вообще все, что есть, было и будет в жанре экшен-хоррора.

Процент готовности: 95%

Про уродов и людей

К чему еще нужно быть готовым в Resident Evil 6



1. Зомби (J'avo)

Зараженные Ц-вирусом живые трупы RE6 — это настоящие люди-икс от мира зомби. Они не только бегают и дерутся примитивным холодным оружием (мясницкими тесаками), но и регенерируют и мутируют. Любой зомби способен отрастить гигантское щупальце вместо руки, паучьи лапы вместо ног или выпростать из спины пару крыльев и начать порхать по уровню в виде гигантской моли с жалом на хвосте.

2. Куколка (Chrysalid)

Человекоподобные на первый взгляд зомби. Но, поймав определенное количество пуль, эти создания закутываются в непрозрачный органический кокон и начинают неудержимо мутировать. Из коконов вылупляются мутанты двух видов — либо пуленепробиваемый горбатый квазимодо, либо очень быстро лазающее по стенам ящероподобное создание.

3. Устанак (Ustanak)

Наш вечный неутомимый преследователь из Resident Evil 3 — Немезида, — переосмысленный в стиле Большого Папочки из BioShock. Хирургически усовершенствованный тролль, главный мини-босс игры: стальная маска на морде, правая рука заменяется набором насадок, среди которых — гигантская гидравлическая клешня и многоствольный пулемет. Также умеет ловить агентов в носимую на спине клетку.

4. Ада, женщина с арбалетом

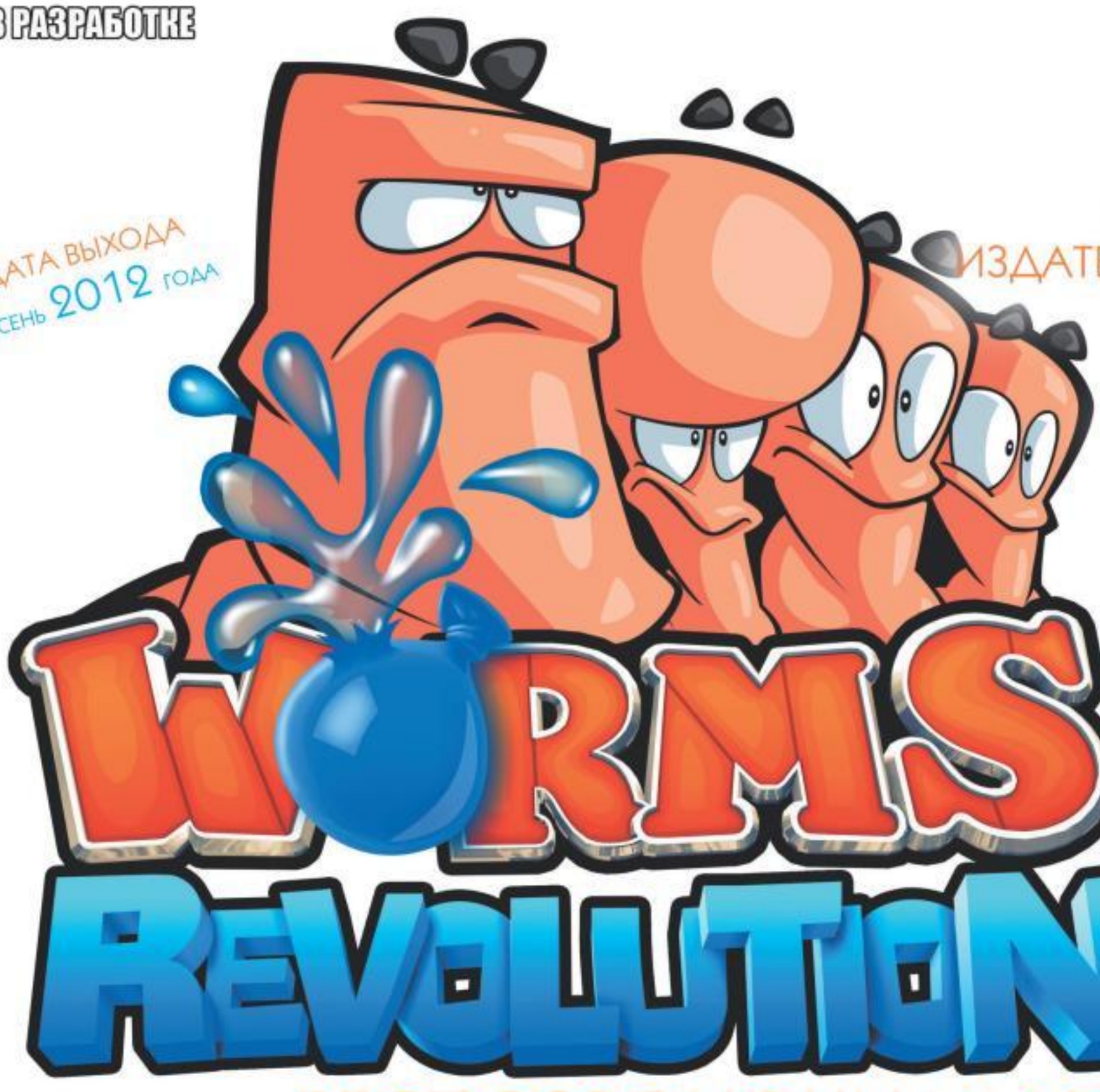
Помимо трех основных кампаний за Леона, Криса и Джейка, в Resident Evil 6 будет четвертая, секретная кампания-прелюдия. Она открывается после прохождения всей основной игры и проливает свет на сюжетные события с точки зрения профессиональной шпионки Ады Вонг (появившейся еще в Resident Evil 2 в виде загадочной незнакомки в красном платье).

В RE6 Ада выглядит как дамочка в красной кожаной куртке, черных кожаных штанах и с черной стрижкой каре. В показанных Capcom фрагментах она бродит по темным сырым склепам и стреляет из арбалета, пришпиливая зомби к стенам или подтягивая себя к труднодоступным объектам, как Линк в The Legend of Zelda.

Жанрово кампания Ады ближе всего к action/adventure-играм Сигеру Миямото: отчаянные бои с зомби перемежаются вдумчивым решением пазлов на манипуляции с деталями декораций (над головой в это время мирно покачиваются удавленники).

В основном мы играем за Аду в одиночку — специально для поклонников оригинального Resident Evil и чистого survival horror! Но перед схваткой с боссом Ада все же пересекается с Леоном и Еленой из соседней кампании.

В РАЗРАБОТКЕ



ДАТА ВЫХОДА
Осень 2012 года

ЖАНР
Пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Team17
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
team17.com

Линар Феткулов

БЕСПОЗВОНОЧНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Серия **Worms** многие годы движется в довольно странном направлении. Вместо того чтобы становиться хардкорней, Worms оказуаливаются. Выходят все новые версии для мобильных платформ, недавно стартовала версия для Facebook. В этом нет абсолютно ничего удивительного или противоестественного: **Team17** — маленькая британская студия, которая всеми силами держится на плаву. А хардкор не в моде. Все нормально. Просто большинству поклонников тех самых «Червей» хочется видеть несколько иную эволюцию любимой игры. Как неожиданно выяснилось, самим Team17 — тоже. **Worms Revolution** не то чтобы прямо «черви нашей мечты», но по сравнению со всеми предыдущими вариациями — серьезный шаг вперед.

Наводнение

Начнем с того, что это по-прежнему двухмерные Worms, а опытным путем установлено, что 2D — единственная среда, где нежные червяки вообще могут существовать. 3D мгновенно портит баланс, навигацию, управление, ритм… Тем не менее движок у Worms Revolution полностью трехмерный. Это и есть первая важнейшая особенность. Основа Worms — точная до *пикселя* система повреждений — наконец-то может быть воссоздана на полигональной технологии. Плюсов тут несколько. Во-первых, карты теперь более реалистичные: все сколы, воронки от гранат и дыры от пуль оставляют в рельефе достоверные отметины, а не просто дыры, за которыми виден фон.

Во-вторых, появятся так называемые физические объекты. Да, и раньше в Worms они были — например, мины или бочки с горючей смесью. Те и другие сохранятся, но к ним добавятся менее хрупкие элементы декора — скажем, раковины морских моллюсков, которые можно толкать. Заложите тротил под такую раковину, взорвите, и она покатится по склону, давя всех попавшихся на пути червей.

Наконец, с использованием настоящих полигонов разработчики получили долгожданную возможность добавить в игру динамическую воду. Не подумайте плохого, омывающая карту вода сохранится в первозданном виде — стоит туда упасть, и несчастный червяк немедленно захлебнется («повторит подвиг Чапаева», как писали в давнишней локализации). Но к ней добавится и принципиально иная вода.

Скаут может вырыть траншею, в которую ни один другой червь не сможет втиснуться.

Если ударить здоровяка fire punch, он может дать сдачи.

Среди новых видов оружия можно выделить «десант». Червь свешивается откуда-то из фона карты и забрасывает гранату в указанное место.

Все это можно будет разрушить — до пикселя.

Она содержится внутри карты — в специальных резервуарах. Разлейте ее, и она тут же, согласно всем законам физики, заполнит собой рельеф. Разработчики обещают, что рассчитывают все существенные параметры воды. Если говорить проще, то она выглядит ничем не хуже, чем в **PixelJunk Shooter**.

Теперь самое интересное — что будет, если в нее попадет незадачливый червь. Захлебнется он не сразу. Каждый ход подтопленный боец будет терять здоровье, до тех пор пока не вырвется, наконец, из противной ему жидкой среды. А вылезти не так-то просто — все движения в воде замедленны, прыгать трудно, да и стрелять со дна неудобно: снаряд базуки без нужного ускорения вообще не взлетит, а разорвется практически в стволе.

Надо ли говорить, какую бездну тактических ходов открывает эта волшебная жидкость? Пробейте потолок в пещере, где собралось много вражеских червей, — если над ними было озеро, все они окажутся под водой. Если же под водой оказались вы сами, отчаиваться не стоит. При помощи специального насоса жидкость можно выкачать (процесс напоминает то, что происходит в вашей ванне, когда выдергивается затычка). Еще есть специальная водяная пушка; в стиле **Vessel** из нее можно обливать врагов, чтобы они захлебывались, или просто сталкивать мощным напором.

Окружающая карту вода по-прежнему смертоносна.

Класс — в глаз

Еще одна привилегия трехмерной технологии — трехмерные же модели самих червей. Не заранее отрендеренные, как в **Worms Reloaded**, а самые обычные. Традиционно бойцы щеголяют выдающейся мимикой — они морщатся, куксятся, корчат рожи и разевают рты в истошных воплях. Теперь к этому театру добавится система ранений: бедные червячки начнут покрываться синяками и ссадинами, будут лишаться зубов, а под глазами у них неминуемо появятся фингалы. Как признаются авторы, это сделано для того, чтобы сделать игру еще уморительней, в то же время подчеркивая трагизм бессмысленной войны червей.

Но и это еще не все. Теперь черви выглядят по-разному. Есть большие, есть маленькие, худые и толстые. Так разработчики представили нам свою систему классов — впервые в истории Worms! Получив в распоряжение новый движок, создатели решили оторваться по полной и досконально рассчитали физические пропорции своих героев. Классов четыре. Первый — боец. Это самый обычный червь, знакомый всем нам по предыдущим играм серии, средний по всем параметрам. Следом за ним идет скаут — мелкий, юркий червячок, который очень быстро двигается, зато дохнет после пары попаданий. Как говорят в Team17, это идеальный диверсант: он лучше всех подходит для того, чтобы подложить противнику мину и быстро убежать. Скаут даже прыгает не как все, он делает размашистое сальто вперед. Его главный враг — здоровяк. Толстый, мощный червь с богатырским здоровьем. Очевидно, какой у него минус: здоровяк медленно ползает, а на джетпаке вообще практически не может летать, нелепо дрыгаясь в воздухе и мгновенно сжигая все топливо. Последний класс — телепат. Он может ставить турели и (внимание!) телекинезом двигать физические объекты. Главная его возможность — лечение. Каждый ход, пока в команде жив телепат, он автоматически лечит всю команду. Наверняка враг попытается уничтожить его первым — телепата легко вычислить по непропорционально огромной голове и хлипкому тельцу.

Из этих четырех типов бойцов разработчики намешали восхитительный тактический винегрет. Чего стоит одна только возможность менять классы. Речь не про то, о чем вы подумали. Черви разных классов меняются через телепорт: ткнули на здоровяка, потом — на малыша, и они поменялись местами. Только что, может быть, малыш был под угрозой гибели, а теперь его заменил пышущий здоровьем богатырь.

Традиционно в игре будет доступен как онлайновый мультиплеер, так и классический hot seat.

Приятно видеть, что в Team17 тонко чувствуют потребности серии — за последние годы уверенность в этом поубавилась. Очевидно, что до стратегической глубины старых Worms новая игра не дотянет, но направление выбрано верно. На PC Worms Revolution тоже появится — уже этой осенью. ■

Будем ждать?

Очередное продолжение серии Worms выглядит на удивление свежим и перспективным. Новый движок, классы, вода и целое море тактических возможностей.

Процент готовности: 90%

КВЕСТОВЫЙ ПЛАТФОРМЕР РОНА ГИЛБЕРТА ЗАМЕНИТ НАМ СИКВЕЛ PSYCHONAUTS

Александр Башкиров

Безымянный квест на собранные через Kickstarter деньги — не единственный активный проект компании **Double Fine**. Используя более старомодную модель финансирования (деньги **SEGA**), Рон Гилберт (как главный дизайнер и автор сценария) и Тим Шейфер (как креативный директор) разрабатывают игру, в которой законы первых графических квестов сочетаются с эстетикой современного инди-платформера.

Место действия **The Cave** — разумная Пещера, в недра которой многие тысячи лет спускаются отважные путешественники, ищущие исполнения своих желаний (да, Гилберт с Шейфером явно обожают фильмы «Сталкер» и «Солярис» Андрея Тарковского).

Три персонажа — как в гилбертовском **Maniac Mansion** (1987) — в виде сбоку прыгают через пропасти, плавают, лазают по веревкам и хватаются за рычаги гигантских таинственных механизмов. Общая концепция умного платформера с постепенно открывающимися секторами напоминает **Super Metroid** (1994) или **Castlevania: Symphony of the Night** (1997), но в **The Cave** маршрут прохождения зависит не от спектра обретенных способностей персонажа, а от исходного состава группы.

Возможна игра с двумя партнерами — получается нечто вроде многопользовательской версии **The Lost Vikings**, — хотя онлайнового режима в игре Гилберт не обещает и трем игрокам придется тесниться на одном экране.

За миллион лет до конца света

Пещера, как водится у Рона Гилберта, говорящая и философски настроенная. «Не смей-

Бедная «Рапунцель» и не подозревает, что рыцарь скормит ее дракону.

Игра существует вне какой-то отдельной временной эпохи, средневековье и далекое будущее в ней сочетаются в пределах одной пещеры.

Параллелей с Trine игре, похоже, не избежать.

Как любит говорить Джонатан Блоу, геймплей должен быть в игре, а не на скриншоте. Не дайте этому дракону сбить вас с толку — The Cave совсем не про то.

тесь! И так трудно на свидания ходить!» — начинает она знакомство с игроком. Пока что все рассуждения о том, как трудно быть говорящей Пещерой, озвучивает мужчина, но Гилберт уже пригласил на кастинг нескольких актрис (параллели с GLaDOS очевидны).

Героев семеро: буддистский монах, искательница приключений, простой парень из деревни, ученая, пара готических сироток (считаются за одного персонажа), рыцарь и скрывающийся за светящейся маской путешественник во времени.

Полигональная 2D-картинка не выдерживает сравнения с **Rayman Origins**, но выигрывает у любой другой псевдоплоской инди-игры в проработке освещения и характерности персонажей (ученая ходит, погрузив руки в карманы белого лаборантского халата; рыцарь параноидально озирается; деревенский парень беспечно размахивает руками при ходьбе).

Формальные цели у большинства героев простые. Монах ищет учителя и просветления, искательница приключений — сокровищ и пару потерянных компаньонов, деревенский парень — любовь, ученая — великое открытие, сиротки — родителей, рыцарь — меч. С путешественником во времени все не так просто — известно только, что он (или она) пытается предотвратить наступившую через миллион лет катастрофу.

У каждого героя имеется спецспособность — волшебные крылья у рыцаря, умение телепортироваться у путешественника во времени, способность задерживать дыхание (как Гайбраш Трипвуд) у деревенского парня. Очевидно, что затопленные участки Пещеры можно достичь только деревенским парнем, а в глубокие пропасти придется спускаться рыцарем. Но это еще не все: в зависимости от

Лети, лепесток

Исполнение желаний — ключевая тема огромного множества произведений. Сегодня, с вашего позволения, мы не будем вспоминать о джиннах и говорящих щуках, а поговорим о книгах и фильмах, наиболее близких по тематике к The Cave.

1. Пикник на обочине

Повесть Аркадия и Бориса Стругацких (1972 год). Сталкер Рэдрик Шухарт собирает артефакты в оставленной инопланетянами аномальной Зоне. Главное сокровище — Золотой шар, исполняющий самое сокровенное желание обнаружившего его человека. Путь к Шару усеян самыми опасными ловушками. В финале повести Рэдрик все-таки доползает до артефакта, но вместо собственного озвучивает последнее желание юного попутчика, принесенного им в жертву Зоне: «СЧАСТЬЕ ДЛЯ ВСЕХ. ДАРОМ. И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЁТ ОБИЖЕННЫЙ».

По нашему скромному мнению, финал повести — самая пронзительная сцена советской фантастики.

2. Сталкер

Фильм Андрея Тарковского (1979 год) по «Пикнику на обочине». Писатель, Ученый и Сталкер бредут через тихую и мирную (с виду) Зону к заветной Комнате, исполняющей желания. Писатель думает, что идет просить вдохновения, а на самом деле хочет узнать, какое желание отыщет в его душе всевидящая Комната, Ученый прячет в рюкзаке атомную бомбу (чтобы ненароком не исполнилось подсознательное желание Писателя), Сталкер — просто ведет.

Как и все творчество Тарковского, это весьма непростой для восприятия фильм — почти три часа размышлений о том, чего же на самом деле хотят люди.

3. Солярис

Опять Тарковский — 1972 год, по одноименному роману Станислава Лема. Исследователь Крис Кельвин прилетает изучать покрытую разумным Океаном планету Солярис — и быстро обнаруживает, что экипаж космической станции терроризируют физические воплощения их самых темных, мучительных воспоминаний, вызванные к жизни Океаном. Но, когда Солярис воскрешает покончившую с собой жену героя, Кельвин (с перепугу сбросивший клон жены в открытый космос) понимает, что жить можно и с инопланетной репродукцией любимого человека.

Вновь размышления о человеческих желаниях — на этот раз с упором на потребность в любви.

4. Волшебник из страны Оз

Экранизация (1939) сказки Фрэнка Баума, являющаяся самым знаменитым детским музыкальным фильмом всех времен. Простую канзасскую девочку Дороти забрасывает в волшебную страну Оз могучим ураганом. Чтобы вернуться домой, ей нужно дойти до Волшебника Изумрудного города, исполняющего желания. По дороге к Дороти присоединяются Страшила (хочет просить у Волшебника мозгов), Жестяной дровосек (нужно сердце) и Трусливый лев (требуется смелость). В финале выясняется, что Волшебник — шарлатан, но желания героев он все-таки исполнить в состоянии: Лев смел, Дровосек добр, Страшила умен, а Дороти для возвращения на родину достаточно было трижды щелкнуть каблуками рубиновых туфелек.

Искательница приключений, конечно же, попадает в гробницу.

Путешественник во времени парит над землей, слегка касаясь ее ногами.

состава группы Пещера создает новые уникальные сектора (средневековый замок для рыцаря, старый особняк для сироток, лабораторию для ученой) со своими наборами пазлов.

Психоспелеологи

Аркадной сложности в The Cave нет: если герой падает в пропасть или плавится от огня синего дракона, он тут же возрождается в сантиметре от места гибели. «Смерть в квестах мне никогда не нравилась, — говорит Гилберт. — Глупо наказывать игрока только за то, что он экспериментирует с разными подходами к решению головоломки».

На первом плане тут не прыжки и не драки, и даже не полуквестовые пазлы (позвонить в колокол, заманить дракона в яму с костями при помощи извлеченного из автомата хотдога и подвесить рептилию на клешню). В центре внимания — очень мрачный психологический сюжет и своеобразный юмор, отличающий работы Double Fine.

Пещера — очевидная метафора для самых тщательно спрятанных тайн человеческого подсознания, и генерируемые ей уникальные зоны для каждого героя являются камерами психологических пыток. Скажем, рыцарь ведет себя весьма негероически — ворует золото из подземелья и скармливает принцессу дракону, чтобы получить волшебный амулет.

В лучших традициях «Сталкера» вместо озвученных желаний Пещера исполняет сокровенные — в процессе игры, обещает Гилберт, каждый герой узнает о себе что-то новое и неприятное. И мы уже сейчас можем предсказать, что все беды через миллион лет произойдут именно по вине путешественника во времени.

■■■

The Cave — первая работа Гилберта после **DeathSpank**, другой игры, в которой юмор и фирменный стиль совершенно затмили неказистую игровую механику. Как обычная аркада The Cave вряд ли представляла бы интерес, да и чистый полигональный клон Maniac Mansion мы бы упрекали за неоригинальность.

Вместо этого Гилберт и Шейфер остановились на игре-гибриде — это платформер, в котором нужно коллективно решать остроумные пазлы; квест, в котором надо удирать от драконов и прыгать через пропасти; и псевдоинди, где в любой момент можно провалиться не в яму с шипами, а психологическую сюжетную пропасть из европейского артхаусного фильма.

Последней игрой такого рода была шейферовская **Psychonauts**, вышедшая в 2005 году. Там, если помните, у каждого героя был шкаф со скелетом (симпатичная преподавательница левитации, например, прятала там свою связь с другим учителем). В The Cave скелеты до того большие, что прятать их надо в пещеру. Это называется развитие идеи вширь!

Будем ждать?

Умный, ироничный и, кажется, по-настоящему философский платформер о человеческих желаниях от авторов Psychonauts.

Процент готовности: 70%

КнигиФильмыИгрыСериалыМузыкаИсторияМифология

ТОМ 109 №09 2012 Сентябрь

Мир фантастики

www.mirf.ru

10 лет сериалу «Светлячок»

Что не успел рассказать Джосс Уидон

Русские в аниме

От северных красавиц до агентов КГБ

Шпаргалка для попаданца

В какую эпоху лучше провалиться

Сесил Ким

Человек, который нарисовал God of War

Отрывок из новой книги **Ника Перумова**

Гибель Богов-2

на страницах «Мира фантастики»

ОБЛОЖКА: ГИБЕЛЬ БОГОВ - 2

Итоги конкурса худ[illegible]в

Российский стимпанк

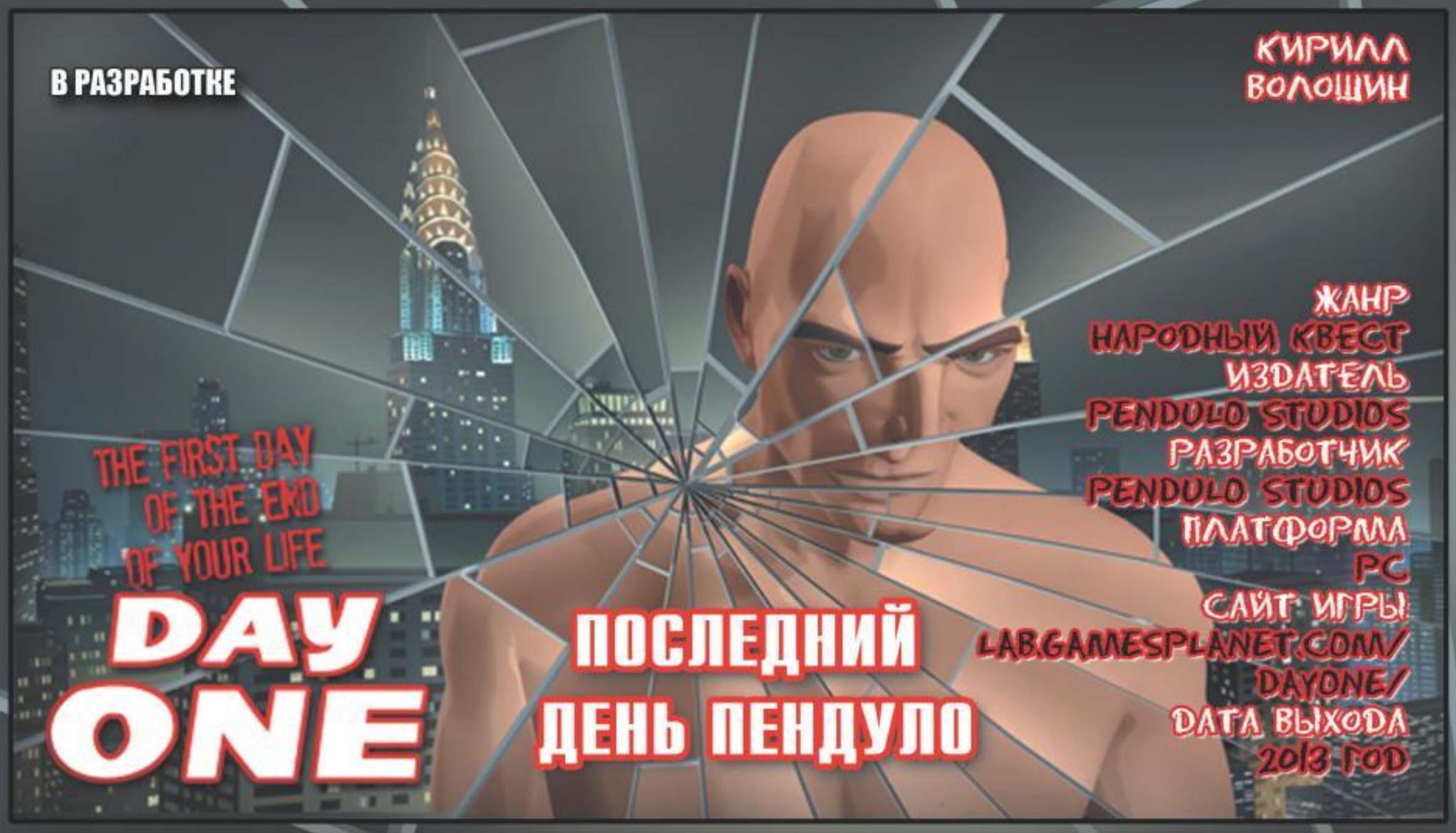
Пар отечества

Вадим Пано[illegible] и другие

В ПРОДАЖЕ С 28 АВГУСТА

12009>

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



Что такое комплекс актера одной роли, испанцы из **Pendulo Studios** теперь знают не понаслышке. В своей последней игре, **Yesterday**, авторы **Runaway** и **The Next Big Thing** попытались перейти от фирменных комедийных триллеров к более серьезным, мрачным и взрослым темам, но далеко не всем это понравилось. Мнения публики разделились кардинально: одни были в восторге от смены направления, другие посчитали Yesterday чуть ли не провалом. Сами испанцы, конечно, уверены, что все прошло вполне удачно, а недовольна публика была лишь тем, что игра получилась слишком короткой. Но факты — вещь упрямая. Следующий проект Pendulo Studios, такой же «взрослый» триллер **Day One**, издатели финансировать отказались. И тогда испанцы, как это сейчас модно, пошли просить денег у самих игроков, выставив игру на сайт Ulule, европейский аналог Kickstarter. «Мы пообщались более чем с 40 издателями по всему миру. Сама идея игры всем понравилась, но они считают, что риск слишком высок. Дескать, «серьезные» темы в играх не востребованы, да и сами квесты сегодня не принесут прибыль. И вообще якобы игроки не хотят от нас еще одну «взрослую» игру. Тогда мы решили спросить это у самих игроков», — рассказывает в интервью «Игромании» главный сценарист Pendulo Джошуа Мончант.

Для испанцев ответ, конечно, очевиден. «Большинство журналистов и игроков считает, что переход к более серьезным темам стал признаком нашей зрелости. Взрослая остросоциальная тематика — редкость в видеоиграх, но это один из путей, по которому мы хотим двигаться и дальше», — говорит наш собеседник.

СЕКС, ЦИНИЗМ И КРИЗИС

Понять испанцев легко. У них в стране сейчас жуткий, один из сильнейших в Европе кризис, какие уж тут комедии и солнечные шуточки. «Day One создается именно под влиянием этого гребаного кризиса, о котором мы тем не менее хотим говорить забавным веселым языком. Поэтому здесь у нас меньше мрака, хоррора и убийств, но больше остросоциальной сатиры в духе того, что делает, например, Саша Барон Коэн в «Диктаторе», — рассказывает Джошуа Мончант.

Надо называть вещи своими именами: «веселый забавный язык» — это на самом деле ироничный цинизм или циничная ирония, которая для испанцев становится естественной защитной реакцией, когда в число нищих и безработных вот-вот могут войти они сами. Именно таким циником является главный герой (или антигерой?) игры, журналист Этан Грант. Он сексуален, молод, умен и успешен. Он любит позабавиться над всем и вся, обожает знаменитый «Словарь дьявола» Амброуза Бирси, который считается настольной книгой циника. Но однажды Грант узнает, что смертельно болен и умрет в течение ближайших суток. Вернувшись в состоянии аффекта домой, Этан находит конверт и маленькую капсулу в нем. Прилагающаяся записка гласит: «Это продлит твою жизнь на 24 часа. Отправляйся в Париж, если хочешь получить еще. Мы тебя найдем».

ДА УЖ, ЦИНИКА ВИДНО ИЗДАЛЕКА.

РИСОВАТЬ И ПИСАТЬ МУЗЫКУ К ИГРАМ ЗДЕСЬ УМЕЮТ ЕДВА ЛИ НЕ ЛУЧШЕ ВСЕХ. КСТАТИ, ШТАТНЫЙ МУЗЫКАНТ PENDULO ХУАН МИГЕЛЬ МАРТИН ПОЛУЧИЛ ЗА YESTERDAY ПРИЗ «ЛУЧШИЙ САУНДТРЕК К ИСПАНСКОЙ ВИДЕОИГРЕ».

ПОКА ПОЛНОЦЕННЫХ СКРИНШОТОВ НЕТ, АВТОРЫ ПО-ВСЯКОМУ ЗАБАВЛЯЮТСЯ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ САМИХ СЕБЯ. В ИГРЕ ПЕРСОНАЖИ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНО.

Дальнейших подробностей авторы не раскрывают, но уже понятно, каким будет общее настроение игры и ее героя. «Я похож на муху, но не потому, что могу прожить лишь один день, а потому, что всю свою жизнь ел дерьмо», — любит говорить о себе Этан Грант.

Шуточки у него соответствующие. «Вы хотите вложить капитал во что-то? Попробуйте бедность. Каждый день она растет».

НАРОДНЫЙ КВЕСТ

Как и в Yesterday, в Day One испанцы делают ставку на яркую кинематографичную подачу истории с обилием роликов, красивой музыки и комиксов, перемежающих действие. По механике все тоже привычно: испанцы обещают вновь сделать свой классический рисованный point & click квест. Вот только его начинку во многом определят сами игроки, пожертвовавшие свои деньги на разработку. «Мы спросим их, какой они хотят видеть Day One, и множество творческих решений будет принято именно игроками. Если они хотят, чтобы здесь были мини-игры, экшен или аркадные вставки, — пожалуйста. Захотят одну, а не несколько концовок — сделаем», — уверяет Джошуа.

В Yesterday многим не понравилось то, что игра получилась очень легкой (во многом из-за обилия всевозможных подсказок и подсветок) и, соответственно, короткой. По мнению разработчиков, и тут в дело должна вступить народная воля. «Мы хотим предложить игрокам, вложившим свои средства, самим решить, насколько загадки будут сложными. Можно, например, ввести два режима — хардкорный и казуальный. Если игроки захотят этого, так и будет», — говорят в Pendulo.

Аналогичным образом будет определена и степень жестокости. Будет здесь много запекшейся крови на полу и на стенах или мало или, быть может, появится возможность убрать ее через меню опций — все зависит только от самих игроков. Те, кто профинансирует Day One, смогут не только предложить что-то, но и поработать на озвучке игры: некоторым из них позволят играть на каком-нибудь инструменте во время записи саундтрека. А самые щедрые даже получат грант на обучение геймдизайну в Мадридском университете Комплутенсе с последующей двухмесячной стажировкой в Pendulo Studios.

X X X

Испанцы искренне верят, что все это им поможет привлечь необходимые на разработку деньги. «Мы ведь не ставим себе задачу заработать какие-то сверхприбыли. Если мы соберем нужные средства и выпустим игру, но после релиза не получим ни одного евро, все равно это стоит того. Ведь если разработчик вместе с игроками выпускает именно тот проект, который они все хотели видеть, то потом не будет проблем получить деньги на новые игры. А это главное», — говорит Джошуа Мончант.

Однако сами игроки пока не очень-то разделяют этот оптимизм. На момент написания данного текста, за полтора месяца до окончания акции по сбору средств на Day One, испанцы собрали лишь 10% необходимой суммы. И не факт, что получат остальное до конца акции. В этом случае никаких новых попыток они делать не будут — проект отправится в корзину. А учитывая их нежелание сворачивать со «взрослой» мрачной тематики, после этого и само будущее Pendulo Studios может окраситься в не менее мрачные тона. Дать ли им таблетку, продляющую жизнь, или нет — решать вам. X

ДЖОШУА МОНЧАНТ: «В ИГРЕ БУДЕТ БОЛЬШЕ ЧЕРНОГО ЮМОРА, ЧЕМ ЧЕРНОГО МРАЧНОГО ОКРУЖЕНИЯ».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

АВТОРЫ RUNAWAY ПЫТАЮТСЯ СОБРАТЬ ДЕНЬГИ ИГРОКОВ НА СВОЙ НОВЫЙ ЦИНИЧНЫЙ КВЕСТ ПРО СМЕРТЬ И ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС.

ГОТОВНОСТЬ: 50%

В РАЗРАБОТКЕ

FORTNITE

ДЕНИС МУРИН

GEARS OF WAR ВСТРЕЧАЕТ MINECRAFT

ЖАНР	ИЗДАТЕЛЬ	РАЗРАБОТЧИК	МУЛЬТИПЛЕЕР	ДАТА ВЫХОДА	САЙТ ИГРЫ
ШУТЕР	НЕ ИЗВЕСТЕН	EPIC GAMES	ИНТЕРНЕТ КООПЕРАТИВ	2013 ГОД	FORTNITEGAME.COM

Крупным игровым издателям и разработчикам уже, кажется, надоело ждать, пока **Microsoft** и **Sony** соизволят выпустить или хотя бы анонсировать новое поколение консолей. И все они по-своему демонстрируют свое желание вступить в новый мир. **Ubisoft** каждый месяц жалуется, что памяти на текущем поколении мало, процессорной мощности не хватает и вообще творить великое в таких условиях невозможно. **LucasArts** просто анонсирует **Star Wars 1313** для консолей нового поколения. А **Epic Games** показывает публике новую версию сверхпопулярного движка Unreal Engine, а затем и первую игру на нем — **Fortnite**.

СТРОЙБАТ

Fortnite на первый взгляд напоминает странную смесь **Left 4 Dead**, **Dead Block** и **Overlord**. От первых двух ей досталась кооперативная оборона дома, от последней — дико выглядящие монстрики, которые хватают все, что плохо лежит, а потом с визгами пытаются убежать.

По задумке Epic Games, в Fortnite вы должны играть в компании (причем неважно какой, но об этом позже). Вы, как обычно, изображаете последние остатки человечества, которые пытаются забаррикадироваться в каком-нибудь доме, чтобы совместными усилиями пережить ночь, во время которой зло выходит на охоту.

Несмотря на мрачное описание, стилистически Fortnite больше походит на мультики «Безумные мелодии» Warner Bros., чем на суровые и реалистичные миры Left 4 Dead. К тому же драматических боев и сцен плана «мы были вынуждены его бросить», похоже, в игре не будет.

На самом деле Fortnite надо сравнивать не с играми **Valve**, а с **Minecraft** в режиме «Выживание». Точно так же днем герои носятся по карте и уничтожают все на своем пути, чтобы получить побольше ресурсов. Но если в Minecraft вам приходилось рубить топорами деревья и добывать камни в импровизированных каменоломнях, то здесь вы будете рубить почтовые ящики, заборы, ну и в крайнем уж случае деревья.

Затем, пользуясь чертежами, планами и простейшим point & click интерфейсом, вы сможете возвести свою неприступную крепость. Причем если на первых порах придется обходиться дизайном «четыре стены и дверь», то очень скоро вы сможете сооружать мосты, арки и лестницы, чтобы построить форпост своей мечты.

Прокачке поддаются и ваши навыки добытчика. В самом начале игры дерево, которое вы добываете, по прочности больше похоже на фанеру и, естественно, не может сдержать даже самых маленьких и дохлых троллей. Но со временем добываемая вами древесина станет прочнее,

МЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО УТОЧНИМ, МОЖНО ЛИ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОНУСЫ ДОРОЖНОЙ РАЗМЕТКИ КАК ШЛЕМЫ.

ДУХ GEARS OF WAR ВСЕ-ТАКИ ЧУВСТВУЕТСЯ, НЕСМОТРЯ НА МУЛЬТЯШНЫЙ ДИЗАЙН.

появится возможность использовать камни и кирпичи для укрепления (а возможно, и для постройки) ключевых сооружений.

Но надеться, что стены, как в Minecraft, защитят вас от всех невзгод, не стоит. Мало того, что монстры могут их проламывать, так среди них есть еще и самые настоящие воры-телепаты. Так, тролли, которые тут больше похожи на помесь гремлинов и гоблинов из **Overlord**, умеют открывать порталы, проходить сквозь стены, хватать ценные вещи и, весело ухая, убегать вместе с ними. Обратно, впрочем, с награбленным мерзавцы влезть не смогут — поймав с поличным, расстреливайте их не медля.

ДЕФИЦИТ ВНИМАНИЯ

Однако одной плановой застройкой Fortnite не ограничится. Epic Games обещают, что избивать и отстреливать нечисть будет так же интересно, как и возводить неприступные крепости. Никаких деталей конкретно о боевой системе пока нет. Зато известно, что оружие тоже можно будет улучшать.

Взять, например, арбалет. Откуда в мире, захваченном Вселенским Злом, берутся арбалеты, тоже пока не известно, но их можно будет всячески улучшать. Можно поставить улучшение, заставляющее его стрелять сразу тремя стрелами, которые будут поражать сразу три цели. Или пойти другим путем и пустить по стрелам электрическую дугу, которая на некоторое время парализует цель, чтобы другой игрок мог беспрепятственно огреть врага чем-нибудь тяжелым.

Fortnite изначально создается как командная игра. И если в большинстве подобных проектов вам волей-неволей приходится подбирать себе верного товарища, который всегда выручит в беде, а не будет носиться по карте как полоумный, то в Fortnite играть можно с кем угодно.

Игра спокойно переносит, если кто-то любит покемперить со снайперкой, а кто-то — разбивать черепа и отрезать буйные демонические головы. Игра не возражает, если кто-нибудь предпочитает носиться по карте, громить дома, супермаркеты, почтовые ящики и тащить все, что можно, на базу, а кто-то — любовно отстраивать домики. Клифф Блежински добавляет еще один «класс игроков» — игроков с синдромом дефицита внимания. «Только что я собирал материалы и исследовал игровой мир. Потом вдруг мне захотелось крушить абсолютно все на своем пути». Слаженная работа в команде — залог успеха. Но и с командой раздолбаев в Fortnite тоже можно играть. Подытоживая, можно сказать, что Epic хотят найти диалог с самой широкой, казуальной аудиторией.

■■■

Сейчас пока еще трудно понять, какой Fortnite станет игрой. Epic Games постоянно рассказывает про нее много интересного, но избегает важных вопросов. Какая в игре боевая система? Откуда персонажи берут оружие? И, конечно, Unreal Engine 4, который многих интересует гораздо больше, чем сама игра. Пока известно лишь то, что он будет обеспечивать игре невероятную детализацию мира и реалистичный цикл дня и ночи, но на этом информация заканчивается. Да и «невероятной детализации мира» пока не видно. Тем не менее причин не доверять Epic нет. Любители Minecraft могут начинать ждать эту игру прямо сейчас, а для всех остальных она пока остается предвестником графической революции, что само по себе уже неплохо. ■

FORTNITE, КАЖЕТСЯ, ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ ТЯЖЕСТИ МОЖНО ТАЩИТЬ НЕ НА СВОЕМ ГОРБУ, А НА ТЕЛЕЖКЕ.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПЕРВАЯ ИГРА «НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ», А ЗАОДНО — СИМУЛЯТОР СТРОЙБАТА ОТ EPIC GAMES. ЛОМАЙ, КРУШИ, СТРОЙ САРАИ, ЗАЩИЩАЙ ИХ С ГРАБЛЯМИ НАПЕРЕВЕС.

ГОТОВНОСТЬ: 30%

ЧТО? Мультиплеер Crysis 3

ГДЕ? Франкфурт, Германия

ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2013 год

СЕТЬ МИРОВОГО КРИЗИСА

CRYSIS 3

Серия **Crysis**, несмотря на богатство возможностей и мощную технологию, никогда не могла похвастаться особенно интересным мультиплеером. В первой части было всего два режима игры и шесть довольно больших карт, но все похоронил никудышный баланс. **Crysis Wars** вскоре попытался исправить ошибки предшественника, но до **выхода Crysis 2** серия так и не получит настоящую, проработанную сетевую часть, которую не стыдно будет сравнить с конкурентами. Но и там сетевой режим был больше для галочки.

Когда нам сказали, что мы будем смотреть мультиплеер **Crysis 3**, мы тут же подумали, что ехать придется в Ноттингем, в студию, ранее звавшуюся **Free Radical**, но в последнее время известную как **Crytek UK**, которая занималась сетевой частью Crysis 2. Однако **EA** забронировала нам билеты до Франкфурта, поэтому пришлось лететь в Германию, в главный офис **Crytek**. И хотя мы уже бывали в этом году в их штаб-квартире на презентации Crysis 3, в прошлый раз поиграть нам не давали.

Музейный экспонат

Как известно, сюжет Crysis 3 разворачивается 24 года спустя событий второй части и все еще заставляет нас бегать по Нью-Йорку. Злополучная корпорация C.E.L.L. покрыла весь город гигантским нанокуполом, который должен защитить окружающий мир от распространения цефов, инопланетных захватчиков, а заодно — помочь компании приватизировать их технологии. Благодаря ограниченному пространству купола растительность стала расти с невероятной скоростью, существенно изменяя ландшафт Нью-Йорка и превращая его в то, что разработчики называют «семь районов» или «Семь чудес». Что это будут за чудеса, пока можно только гадать, но теперь мы хотя бы точно знаем, что одна из 12 мультиплеерных карт игры — это болото.

А вот карта «Музей» состоит из открытого пространства, в центре которого расположен, вы не поверите, полуразрушенный музей, богатый на осыпающиеся стены и лестницы в никуда. «Если 1 — это очень маленькая карта, а 10 — просто гигантская, то «Музей», наверное, это 7», — описывает карту главный дизайнер мультиплеера Crysis 3 Адам Дакетт. И она, по его же словам, очень подходит для нового режима «Охотник», что мы не замедлили проверить. Выбрав между Xbox 360 и PC (для мультиплеера, конечно, взяли PC!), мы проверили чувствительность мыши и ринулись в бой.

«Охотник» — это, по сути, режим на выживание, предназначенный для 16 человек. Команда охотников состоит из двух игроков в нанокостюмах и с луками, а команда C.E.L.L. может включать аж до 14 игроков, вооруженных автоматами, дробовиками, снайперскими винтовками и электромагнитными гранатами. Матчи делятся на пять двухминутных раундов; каждый раз, когда охотник убивает солдата, солдат тоже становится охотником. Что, думаете, лук против пуль — это нечестно? Это как посмотреть. Охотники движутся как Росомаха, умеют становиться «почти невидимыми», как Хищники, а из лука стреляют точнее, чем Рембо и Робин Гуд, вместе взятые.

Играть за солдат C.E.L.L. тяжко — разглядеть охотников довольно сложно, даже если они в паре метров от вас. Да и патронов слишком мало, чтобы бездумно стрелять во все стороны в надежде попасть хоть в кого-нибудь. «Поначалу игроки стараются спрятаться, аккуратно передвигаться и тому подобное, — Дакетт объясняет нам тактику C.E.L.L. — Но стоит им сыграть пару раундов, как они начинают понимать, что дер-

Масштаб некоторых уровней Crysis 3 можно прочувствовать лишь в мультиплеере.

Обратите внимание на высоту, с которой собирается прыгать герой в нанокостюме.

жаться вместе гораздо эффективнее. Электромагнитными гранатами можно временно оглушить охотника, заодно отключив его костюм. Мы хотим дать C.E.L.L. возможность постоять за себя и убивать охотников».

Оружие возмездия

Из-за того, что игроки по правилам режима постоянно меняют стороны, режим не о том, какая команда выиграла, а какая проиграла, а о том, кто наберет больше всех очков за пять раундов. Мало того, что за охотников интересно играть, стрелы из их луков убивают солдат с одного попадания в корпус и их просто очень много. Причем мало того, что одна из них — взрывающаяся, так она еще в лучших традициях **Gears of War** и **Halo** прилепляется к бедной жертве, которая потом радостно с ней скачет к своим товарищам. Кстати, изменился даже принцип работы нанокостюма — единственными способностями с автоматической перезарядкой стали броня и невидимость, тогда как бег убрали вообще.

В Crytek показали нам и новую способность костюма со смешным названием «Оторви да выброс» (Rip and throw). По умолчанию она позволяет оторвать металлические плиты со стен и, скажем, собрать из них импровизированный щит. А однажды, когда мы заметили солдата, прячущегося за настоящим полицейским щитом, мы оторвали от стены кувалду и бабахнули беднягу ею по голове. Причем так же, как и в Crysis 2, вы сможете использовать силу нанокостюма, чтобы могучим пинком задавить врага припаркованной машиной. Кстати, способность «Атака сверху» больше не занимает дополнительный слот, она есть сразу у всех игроков.

Пролетающих вертолетов, конечно, стоит опасаться, но приземлившиеся или рухнувшие вертолеты еще опаснее — может засосать в лопасти!

«Сегодня вы видели только парочку из всех фишек, доступных в игре, — говорит Дакетт. — Новый модуль «Автоброня», например, предназначен для новых игроков, облегчая им жизнь. С ним игра будет сама включать режим брони, хотя мы надеемся, что более опытные игроки будут использовать другие модули. «Оторви да выброс» тоже стала модулем — модули, кстати, будут иметь три уровня крутости, которые можно будет прокачать. Потенциально у вас может быть не три способности в трех слотах, а целых девять».

Но, какими бы интересными модули ни были, оружие цефов куда интереснее. В прошлой игре вы были ограничены пистолетами-пулеметами K-Volt и револьверами Majestic, но Crytek явно подглядела идею у Bungie, когда раскидала по карте оружие внеземного происхождения. В том числе плазменную винтовку цефов, стреляющую цветной ЛСД-смертью, и массивный тяжелый миномет пришельцев, который можно использовать как скорострельный гранатомет. Однако если вас интересуют жестокие убийства, которые заставят даже Клиффа Блежинского сиять от счастья, то в вашем распоряжении так называемые «интерактивные события», в число которых входят, например, все еще вращающиеся лопасти упавшего вертолета. Блендер знатный выходит, знаете ли.

Если перейти к сухим цифрам, то Crytek обещает, что в игре будет больше 30 видов оружия и бонусов на них, а также 8 режимов игры. Одним из них станет вернувшийся Crash Site. Мы поиграли пару минут в этого народного любимца и заявляем, что на новых картах режим так же интересен, как на старых. Правила остались практически теми же: в обеих командах играют до восьми с головы до пят закованных в нанокостюмы солдат, воюющих за челнок пришельцев, который может появиться в любом месте карты. Игроки зарабатывают очки, когда стоят рядом с челноком, а побеждает команда, набравшая или 150 очков, или больше, чем у другой команды, по истечении 10 минут.

Бронированный блеск

И тут внезапно из-за угла вышла вражеская меха на трех ногах. Стального монстра зовут Крикун, вы его уже знаете — это он размазывал Алькатраса по стенам Центрального вокзала Нью-Йорка. Вооружен красавец скорострельной плазменной пушкой и жутким плазменным минометом, а еще он умеет пускать ударную волну, убивающую всех

Ракурс, конечно, постановочный, но именно из таких ситуаций и состоит мультиплеер Crysis 3.

Так бы, наверное, и выглядел Нью-Йорк, если бы там не работал офис охотников за привидениями.

Задумчивым мужчинам, видимо, и дела нет, что их напарник лежит рядом со стрелой в груди.

вокруг. Крикун бронирован, но, как учит нас художественная кинолента «Возвращение джедая», тяжелая техника очень легко угоняется.

Напоследок мы спросили Дакетта про систему New York Feed. «Она динамически создает различные испытания, ориентируясь на то, как вы и ваши друзья играете. Каждый раз, когда вы делаете что-то крутое, она посылает всем вашим друзьям какое-то испытание. Мало того, что их проходить интересно, так и очков опыта за них выдается немало. Также в игре будут так называемые «испытания из лобби». Когда вы заканчиваете одну игру и начинаете следующую, случайно выбранный игрок создает испытание, а лучший игрок матча указывает его величину».

Под «испытаниями», как выяснилось, авторы подразумевают специальные задания. Система действительно довольно интересная и дает вам эти самые испытания из трех источников: от ваших друзей, от людей, с которыми вы играете, и от разработчиков. Например, после пары матчей в режиме Crash Site нам пришло испытание от друга — «убить двух врагов пистолетом AY69», от разработчиков — «убить трех врагов разрывными гранатами», а вдобавок и испытание от игроков — «убить трех врагов выстрелами в голову». И хотя мы смогли выполнить только испытание с пистолетом, очков опыта за это дали действительно много. Дакетт отметил, что в игре будет более сотни типов испытаний, связанных с картами, видами оружия и общим прогрессом в игре.

■■■

После близкого знакомства с картой «Музей» в течение целого вечера мультиплеер Crysis 3 нам кажется крайне богатым на возможности. Crytek UK использует научно-фантастические наработки предыдущих игр, при этом добавляет хирургическую точность, свойственную современным милитари-шутерам и в особенности Battlefield. Но будем ли мы просиживать за игрой сутками, стремясь к заветному 50-му уровню, — станет ясно только после выхода игры и как минимум недели жестоких зарубов. ■

Будем ждать?

В начале года мы посмотрели на одиночную кампанию Crysis 3, а теперь поиграли в мультиплеер. Проект складывается в общую картину, и картина эта нам, признаться, очень нравится.

Процент готовности: 70%

В тесных пространствах игра превращается в высокотехнологичный Unreal Tournament со спецспособностями.

Онлайновые дуэлянты

Продюсер Майк Рид и дизайнер Адам Дакетт отвечают на вопросы «Игромании»

В мультиплеере Crysis 3 нельзя играть за цефов, но планируете ли вы добавить их, скажем, в каком-нибудь особом режиме?

Дакетт: За цефов действительно играть нельзя, но в мультиплеере будет все их вооружение и техника. Играть с их оружием можно во всех режимах, но воевать именно за цефов, увы, нельзя.

Что нового в системе дог-тегов и будут ли в игре новые бонусы поддержки?

Дакетт: Мы убрали из игры несбалансированные бонусы, которые выдаются за сбор дог-тегов. Крикун, например, вообще никак с ними не связан, потому что мы хотим, чтобы все игроки смогли в нем прокатиться. Но мы все же будем вознаграждать игроков за хорошую игру. Так, за 5 дог-тегов игрок получит гранатомет с лазерным наведением, каждый выстрел которого выпускает сразу несколько ракет. Мы также улучшили способность нанокостюма, которая не просто делает игрока практически неуби-ваемым, но еще и прокачивает другие его способности. Это как на 20 секунд вставить в нанокостюм литиевую батарейку.

Какие интерактивные события будут на других картах?

Дакетт: Спойлер! (*смеется*). Мы старались придумывать их исходя из стиля карты. Некоторые больше подходят для интерактивных событий из-за своего расположения, некоторые меньше. Например, в болотах все довольно скучно, ничто не движется, поэтому особого взаимодействия с игроком не выйдет. А вот на картах с индустриальным и научно-фантастическим дизайном уже можно разойтись. Вертолетные лопасти и дорожные знаки вы уже видели, но это мелочи по сравнению с другими картами.

Глава Crytek Чират Йерли заявил, что все будущие игры Crytek будут работать по модели f2p. А что лично вы думаете на этот счет?

Рид: Мир PC уже меняется. И даже не благодаря MMORPG, а

Майк и Адам работают в таком вот сверкающем здании. Внутри там сверкающие люди делают сверкающие игры. А скоро будут делать сплошной F2P.

больше из-за Team Fortress 2, DotA 2, League of Legends и т.д. В бесплатную игру поиграет больше людей, но и создание бесплатного контента имеет свои трудности. Надо не просто создать и выпустить игру, надо гораздо чаще создавать новый контент и при этом давать игрокам право выбора. Игровая индустрия уже меняется в этом направлении. Задай мне тот же вопрос лет пять назад, я бы рассмеялся вам в лицо, но, поговорив с китайскими разработчиками, я изменил свое мнение. Это будущее.

Может так случиться, что еще более амбициозный Crysis 4 будет бесплатным?

Рид: Вполне возможно. Посмотрите, как Telltale Games переложила старые квесты на эпизодические рельсы. Лично я легко могу представить Crysis как эпизодический шутер с упором на сюжет. Причем то же можно сделать и с мультиплеером. Скажем, на основе подписки, как Battlefield, когда оплаченный заранее контент автоматически оказывается в игре. Все уже на месте, а игроки смогут выбирать то, что им нравится. Мне кажется, что вариантов бесконечно много и со временем появятся новые дизайнерские и логистические решения для игр. ■

27 ПРАВИЛ ИГРЫ КРИСПИНА ХЭНДСА

Криспин Хэндс работает в игровой индустрии уже много лет. Он начинал обычным бета-тестером, затем решил связать свою жизнь с музыкой, стал сочинять какие-то мелодии, а потом и глазом моргнуть не успел, как стал настоящим композитором и профессиональным звукорежиссером. Список игр, над которыми он успел поработать, действительно впечатляет: Need for Speed 3: Hot Pursuit, NFS: Porsche Unleashed, Unreal 2, Neverwinter Nights, Company of Heroes и многие другие. Его саундтреки завоевали десятки престижных наград и любовь игроков, но играми Хэндс не ограничился. Композитор написал музыку для нескольких короткометражек и телевизионных проектов, а прямо сейчас работает над неназванным фильмом.

Мы обстоятельно поговорили с Криспином о том, как записывается саундтрек, о роли звукорежиссера в успехе игры и о том, почему так важно делать что-то новое.

Правило №27. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я начинал как музыкант, пытался писать песни, петь, но у меня это получалось, откровенно говоря, фигово. Но потом я невзначай предложил своему другу написать музыку для его фильма. Мне очень понравился процесс, я сразу понял, что хочу заниматься этим всю жизнь. Примерно в то же время на PC вышел Myst. Я влюбился в эту игру, а потом посмотрел ролик о разработке и решил поработать в игровой индустрии.

Правило №26. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Карл Саган (известный американский астроном и астрофизик, автор более 600 научных работ. — ***Прим. «Игромании»***) был кумиром моего детства. Я обожал науку, даже изучал информационные технологии до того, как бросил учебу, чтобы посвятить себя музыке. Сейчас кумиров у меня заметно больше: Томас Ньюман, Джеймс Ньютон Ховард, Джон Уильямс, Ханс Циммер, Джосс Уидон (все, кроме последнего, — известнейшие композиторы, которые работали над самыми громкими фильмами; Джосс Уидон — режиссер «Светлячка» и недавних «Мстителей». — ***Прим. «Игромании»***) и некоторые из моих невероятно одаренных друзей и коллег.

Правило №25. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Главное, что отличает написание музыки для фильма и игры, — интерактивность последней. Когда работаешь над игрой, если это не кат-сцена, часто приходится писать очень длинные звуки или сочинять высокоадаптивную музыку,

ГЕЙМПЛЕЙ — ЭТО ИСКУССТВО УПРАВЛЕНИЯ ЭМОЦИЯМИ

разбивая ее на сотни кусков. Мне нравятся оба способа, не люблю зацикливаться. Главная задача — чтобы музыка релевантно отвечала действиям игрока и атмосфере истории. Это сложно, потому что игрок может совершить неочевидный поступок в любой момент; в то же время — креатив фантастический. Приходится изучать психологические тонкости момента и коллективного выбора; частенько удивляешься тому, как игрок ведет себя в той или иной ситуации. Часто нам, разработчикам, и вовсе не хватает культурного багажа и лексики, чтобы понять поведение разных игроков, и это самое крутое, постоянно удивляешься.

Правило №24. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Когда я работаю над игрой, то всегда пытаюсь узнать о ней побольше — понять атмосферу, изучить сеттинг. Смотрю скриншоты, видео, слушаю пожелания творческого директора. Необходимо знать как можно больше о персонажах, истории и главных конфликтах. Важно выявить эмоциональный центр, основу каждого момента — и решить, как обыграть его в контексте ключевой темы. Разумеется, творческий директор хочет принять непосредственное участие в этом процессе, потому что знает свою игру лучше других, но на нем обычно еще миллион других обязанностей, поэтому задача композитора — задавать правильные вопросы и помочь определить наиболее важные эмоциональные цели, которые геймдизайнер хочет транслировать через музыку.

Правило №23. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Удивительно, но многие даже не представляют, в чем заключается работа звукорежиссера. Игрок воспринимает игровой мир через два канала — зрение и слух. Звукорежиссер отвечает за последний. На нем лежат три основные задачи: обеспечить высокое качество диалогов, музыки и звуковых эффектов. Менее очевидны (но очень важны) такие вещи, как определение общей аудиоэстетики, достижение целостности. Для этого нужно тесно работать со всеми отделами студии, находить изобретательные пути взаимодействия звука и базовых механик игры. Также звукорежиссер определяет технологии и функционал оборудования и набирает нужных ему специалистов. Он должен вдохновлять и наставлять команду дизайнеров по звуку, композиторов, инженеров и исполнителей (музыкантов и певцов). Ну и, само собой, звукорежиссер решает все вопросы с другими разработчиками, продюсерами, директорами и маркетологами.

МЫ ОТНОСИМСЯ К ПЛАНЕТЕ КАК К ШВЕДСКОМУ СТОЛУ И ТУАЛЕТУ ОДНОВРЕМЕННО. ОЧЕНЬ СКОРО НАМ ПРИДЕТСЯ ЕСТЬ ДЕРЬМО

Правило №22. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Мои источники вдохновения постоянно меняются. Саундтреки игр, фильмов и классическая музыка сильно на меня повлияли. В частности, я обожаю творчество Дебюсси, Равеля, Стравинского и других композиторов. Но когда я сочиняю, скажем, свинг, то переключаюсь на Дона Байрона. Когда пишу электронику, включаю Bird of Prey или дабстеп. Если работаю над чем-то тяжелым, слушаю RATM или Mastodon. Это вообще одна из самых крутых особенностей моей работы — необходимо постоянно слушать новую музыку, изучать, исследовать.

Правило №21. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

У меня очень разные вкусы в музыке. Помню, в начале девяностых я максималистично называл всю электронную музыку говном, говорил, что для ее написания не нужно быть музыкантом. Через несколько лет, в процессе написания саундтрека для Need for Speed 2, мне довелось понять, как я был неправ. Это очень тяжело и требует настоящего таланта. Разница в том, что твой инструмент — оборудование с кучей ползунков, за которым проводишь сутки напролет в поисках нужного звучания. После выхода игры я пообещал себе, что больше не буду предосудительным и постараюсь познакомиться с как можно большим количеством жанров.

Правило №20. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я знаю кучу композиторов, которые руководствуются какими-то сложными теориями и методами в своей работе. Я же просто пытаюсь сделать так, чтобы игрок поверил в историю, которую рассказывает игра, почувствовал сильные эмоции.

Правило №19. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Многие спрашивают, как я справляюсь с сомнениями и переживаниями насчет готового саундтрека. Все просто — голое упрямство. Шучу. Если серьезно, такие моменты безнадеги испытывает каждый композитор, нужно просто пройти через это. Наличие музы и поддержка друзей очень помогают. Еще иногда я читаю момент из одной книги об архитектуре, в котором говорится, что нужно преодолеть сомнения и страх и двигаться дальше. Это нормально. Когда не знаешь, что делать дальше, — это часть процесса. Нужно просто продолжать. Что касается беспокойства и отвлекающих мелочей — это постоянная борьба, но когда впереди маячит ужасающий дедлайн — внимание как-то само собой фокусируется.

Правило №18. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я не боюсь пробовать что-то новое — наоборот, боюсь стоять на месте, боюсь, что стану совсем ленивым и на меня навесят ярлык. К счастью, я работаю над таким широким спектром проектов, что чувствую, как мой стиль меняется чуть ли не из года в год.

Я ПРОСТО ПЫТАЮСЬ СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ИГРОК ПОЧУВСТВОВАЛ СИЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ

Правило №17. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Порой так лениво придумывать что-то новое, но это необходимо. Игровая музыка прошла длинный путь от мидимелодий до полноценных оркестровых саундтреков. Сейчас технологии замерли. Это значит, что есть спрос на оригинальные, изобретательные направления.

Правило №16. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Сказать, что музыка в играх не важна, — это как заявить, что она не нужна для танцев. Человек воспринимает игру глазами и ушами. Конечно, можно сделать игру без музыки, как и игру без графики, но они никогда не будут иметь такой

СОЧИНИТЬ МУЗЫКУ ДЛЯ ИГРЫ С СИЛЬНЫМ СЮЖЕТОМ — ЭТО КАК ПОСТРОИТЬ СЛОЖНУЮ КАРТУ ИЗ РАЗНЫХ ТЕМ И АУДИОТЕКСТУР, КОТОРАЯ ПОМОЖЕТ ИГРОКУ НАЙТИ ДОРОГУ К ПОНИМАНИЮ ПЕРСОНАЖЕЙ

эмоциональной мощи. Геймплей — это искусство управления эмоциями. Риск против вознаграждения — вот что создает напряжение в его основе. Даже текстовые квесты возбуждают в сознании игрока визуальные и аудиообразы.

Правило №15. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Сочинить музыку для игры с сильным сюжетом — это как построить сложную карту из разных тем и аудиотекстур, которая поможет игроку найти дорогу к пониманию персонажей.

Правило №14. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Молодая игровая студия не должна делать компромиссы между качеством и желанием срубить быстрых денег. В финансовом плане такая модель требует больше времени, чтобы окупиться, но только так можно заслужить уважение и доверие игроков, а там уже пойдут фантастические продажи, которые будут держаться на уровне, даже если рынок вдруг просядет.

Правило №13. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Такие компании, как Naughty Dog, Blizzard, Valve, и маленькие студии вроде thatgamecompany толкают вперед всю индустрию и оказывают мощное влияние на общественное мнение о том, чем игры могут быть, — в хорошем смысле. Эти ребята наглядно показывают, почему я вообще захотел делать игры. Из всех медиа только игры дают возможность придумать потрясающий мир, рассказать невероятную историю, подарить уникальный и запоминающийся опыт.

Правило №12. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Не каждой игре нужна интерактивная музыка. Многим? Да. Большинству? Может быть. Всем? Нет. Главное — конечный результат. Все остальное — педантство.

Правило №11. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Когда говорят о плагиате, я вспоминаю слова моего друга, уважаемого композитора: «На нотном листе только двенадцать строк». Некоторые мотивы повторяются время от времени. Если заимствование совсем уж заметно — значит, автор был слишком ленив, а иногда композитор просто запоминает где-то мелодию и неосознанно пытается ее воспроизвести.

Правило №10. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Подбор лицензированного саундтрека — тонкая штука. В девяностых я работал со звукорежиссером, который тогда был музыкальным супервайзером серии FIFA. Бывший барабанщик известной канадской рок-группы, он всегда держал руку на пульсе новых веяний, обладал потрясающим вкусом, относился к музыке с особой страстью, любил ее до последнего аккорда, последнего удара по струнам. Уже с тех пор каждый — от звуковика до продюсера и адвоката — мог предложить песню для саундтрека. Важно, чтобы человек чувствовал музыку и настроение молодого поколения, а также понимал, что подходит бренду, а что нет.

НЕ КАЖДОЙ ИГРЕ НУЖНА ИНТЕРАКТИВНАЯ МУЗЫКА. МНОГИМ? ДА. БОЛЬШИНСТВУ? МОЖЕТ БЫТЬ. ВСЕМ? НЕТ

Правило №9. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я обожаю Guitar Hero и Rock Band. У меня есть друзья, профессиональные музыканты, которые заводятся как дети, когда мы играем. Мне кажется, подобные игры прекрасны, они сближают людей с музыкой, вдохновляют их. Черт, да что там — в Rock Band можно по-настоящему потренироваться игре на барабанах!

Правило №8. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Одна из неприятных сторон моей работы — никогда нельзя рассказывать о будущих проектах. Могу только сказать, что работаю над саундтреком для фильма, который выйдет позже в этом году. Но что вам с этого?

Правило №7. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я не работал с таким организациями, как PLAY!, Video Games Live и Eminence (яркие шоу, где играют саундтреки из известных игр. — ***Прим. «Игромании»***), но считаю, что они оказывают большую услугу как игровой индустрии, так и классической музыке тем, что помогают людям полюбить прекрасные саундтреки. Мой друг Джерон Мур продюсирует концертные туры оркестра, который играет саундтреки The Legend of Zelda. Это фантастика, поверьте.

Правило №6. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Я хронический игрок. Если я вдали от консоли, то постоянно играю во что-то на телефоне и ноутбуке. Когда работа напирает, много играю в собственно нашу игру, но все равно умудряюсь выкроить время на «перерыв» и поиграть во что-нибудь другое. Иначе не увидишь лес за деревьями.

Правило №5. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

На моем айфоне около 5000 песен — и вдвое больше дома. Я постоянно слушаю разнообразную музыку, особенно много — когда готовлюсь к написанию саундтрека. Но во время самой работы я пытаюсь ничего не включать, чтобы не сбить процесс.

Правило №4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Саундтрек из любимой игры зачастую так сложно купить из-за кучи долбанных прав и соглашений. Особенно жестко дела обстоят с лицензированными саундтреками, потому что, как правило, соглашение позволяет использовать конкрет-

БЛИЦ-БРОШЮРА

>>> Главные беды нашего общества: невежество, жадность и коррупция. Мы относимся к планете как к шведскому столу и туалету одновременно. Очень скоро нам придется есть дерьмо.

>>> Лучше еды только секс! Ну, может, музыка.

>>> В прошлом году лучший саундтрек, бесспорно, был у Journey. Skyrim был близок.

>>> Даже не знаю, какая игра мне понравилась больше всех в прошлом году. Выделю три: Portal 2, Skyrim и Deus Ex: Human Revolution.

>>> Мечтаю поработать с Valve и Naughty Dog.

>>> До сих пор считаю, что игровые саундтреки разнообразнее киношных и телевизионных. Интересно, что будет дальше.

Мои любимые саундтреки меняются чуть ли не каждый год, но в данный момент топ любимчиков выглядит примерно так (в произвольном порядке).

КИНО

4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

«Как приручить дракона», Джон Пауэлл. Потрясающе рассказанная при помощи музыки история, не видел такого мастерства очень давно. Могу послушать этот саундтрек много раз подряд и не устать.

3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

«Гарри Поттер и узник Азкабана», Джон Уильямс. Мрачнее, причудливее, изобретательнее всего, что он сочинил за последние двадцать лет.

2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

«Суперсемейка», Майкл Джаккино. Композитор замечательно справился с сеттингом. Фантастические темы.

1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

«Скотт Пилигрим против всех», Найджел Годрич. Этот саундтрек, что называется, задал такого жару, что люди валом побежали в магазин за диском. Серьезно, это идеальный пример понимания композитором культурного пласта и эмоционального посыла фильма.

ИГРЫ

4. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Всегда был влюблен в саундтрек Grim Fandango.

3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Обожаю каждый оркестровый саундтрек Джереми Соула, особенно его работы над играми по «Гарри Поттеру» и «Звездным войнам».

2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Начиная с The Burning Crusade чуваки из Blizzard и конкретно Рассел Брауэр делают фантастические оркестровые саундтреки для World of Warcraft.

1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Музыка, которую Остин Уинтори написал для Journey, просто снесла мне башню и вызвала столько эмоций, сколько никакая другая игра за последнее десятилетие.

ную песню только в игре, а в составе сборника ее продавать нельзя. В больших корпорациях этим никто специально не занимается. В зависимости от условий контракта с автором музыки выпуск саундтрека может навлечь на компанию много рисков. В общем, там много мути. К счастью, ситуация налаживается. Думаю, лучший способ исправить положение — заняться просвещением людей на всех уровнях, это поможет привить традицию выпускать саундтреки к большинству проектов.

Правило №3. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Музыку разных стран отличает культурный багаж. Человек рождается и формируется в определенной среде, которая влияет на его творчество. Помню, сто лет назад пытался написать что-то похожее на японскую музыку для Digimon. Это был жалкий провал. Может, я недостаточно хорошо подготовился, но, подозреваю, настоящий японец справился бы куда лучше.

Правило №2. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

В старых играх была красивая музыка, из-за кучи технических ограничений мелодии обладали особенным характером — саундтрек «Скотта Пилигрима» и всплеск популярности восьмибитной музыки это только подтверждают.

Правило №1. >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Россия подарила миру ряд величайших композиторов всех времен — Чайковского, Стравинского, Рахманинова, Римского-Корсакова и других. Но вот вспомнить современных российских исполнителей с ходу у меня не получается.

Интервью: Геворг Акопян

КОГДА ВПЕРЕДИ МАЯЧИТ УЖАСАЮЩИЙ ДЕДЛАЙН — ВНИМАНИЕ КАК-ТО САМО СОБОЙ ФОКУСИРУЕТСЯ

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
YAGER DEVELOPMENT
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
SPECOPSTHELINE.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: QUAD CORE 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

SPEC OPS: THE LINE

ГЕВОРГ АКОПЯН

МОЯ ЖИЗНЬ КАК ПЕСОК

Мы уже видели игры про снег и лед (**Lost Planet**, «**Анабиоз: Сон разума**»), про воду (**Hydrophobia**) и даже про воздух (**Cloud**, **Flower**, **LostWinds**), а вот нормального песка в играх не было вплоть до 2011 года — именно тогда появился монструозный **Uncharted 3: Drake's Deception** и показал всем, как должна выглядеть самая крутая виртуальная пустыня.

Чуть позже вышла **Journey** и тоже всех покорила: завернутая в ковер летающая субстанция трогательно семенила по сухому песку и взмывала в воздух под прекрасную музыку. Такая предыстория приводится лишь по одной причине — по плану **Yager Development**, их **Spec Ops: The Line** должна была выйти раньше обоих названных проектов и стать первой игрой с песком в одной из главных ролей.

ЗАМОК ИЗ ПЕСКА

Воображение мгновенно рисует десятки картин. Вот мы устраиваем засаду, притаившись в бархане, изнывая от ожогов, бегаем по раскаленному песку, постоянно ищем воду, чтобы сохранить силы и не умереть от жажды, в рукопашных схватках бросаем песок в глаза врагу, вычищаем постоянно заклинивающее в неподходящий момент оружие… в общем, придумать можно было кучу сцен и геймплейных элементов.

В Spec Ops все взаимодействие с окружением сводится к тому, что в некоторых местах можно прострелить стеклянную стенку или потолок — и врагов поблизости засыплет песком. Еще два или три раза за игру боевой отряд попадает в песчаную бурю: главный герой чуть медленнее передвигается, врагов сложнее заметить, но основной игровой процесс никак не меняется.

Словом, с песком не сложилось. Другое дело, что, несмотря на слабую интерактивность, декорации в игре потрясающие. Вид разрушенных небоскребов Дубая, роскошных яхт и торговых центров производит мощное впечатление. Смотреть на то, как такой красивый город медленно тонет в песке, — действительно тяжело. Как выясняется дальше, мертвый мегаполис — это не просто удачный сеттинг, а неприкрытая метафора разработчиков.

НЕ ХОДИ НА БАРХАН

The Line рассказывает оригинальную историю деградации бравых американских солдат. Маленький отряд капитана Мартина Уокера отправляется в Дубай, чтобы отыскать загадочный взвод №33 и его предводителя — полковника Джона Конрада. Взвод снарядили для спасения местных жителей, но вот уже много дней от солдат не было новостей. Наша задача — вытащить из зоны бедствия спасателей, а по пути прихватить с собой как можно больше гражданских.

По ходу игры главный герой меняется не только внутренне, но и внешне.

Диджей, один из центральных персонажей игры, ставит на радио старичков Deep Purple, Бьорк и Джимми Хендрикса.

Величественная панорама разрушенного Дубая врезается в память надолго.

Буквально сразу все идет не так. Оказывается, что военные из «тридцать третьего» не очень-то нуждаются в помощи, на сцену выходит сразу несколько сторон с непонятными целями и биологическое оружие «Фосфор». Все стреляют друг в друга. Понять, кто хороший, а кто плохой, не получается. В такой обстановке больше других страдают невинные гражданские — об их интересах не печется вообще никто, людей убивают направо и налево.

Уокер и двое его подчиненных, Луго и Адамс, проходят через настоящее испытание, пытаясь выяснить, что, черт подери, происходит. Часто их ставят перед абсолютно аморальным выбором — стать палачами или умереть самим; приходится переступать через себя. В игре есть по-настоящему жуткие и шокирующие сцены. Вот разъяренные гражданские, которых вы вроде как всю игру спасаете (на самом деле нет), хватают американца и вешают на ваших глазах, а теперь с ненавистью смотрят на вас. Что делать? Быть съеденным толпой или открыть огонь по безоружным людям?

Другая зарисовка. Вас, отряд из троих человек, окружила настоящая армия неизвестной стороны, врагов едва ли не сотня. Попытаться перебить их самостоятельно или использовать биологическое оружие? Гордо умереть в бою или навлечь на солдат, которые, вполне возможно, тоже не знают, против кого воюют, нечеловеческие муки? Мы не привыкли видеть такое в дорогих видеоиграх, и уже за это Yager стоит отдать должное — у редкой студии хватило бы мужества заговорить с игроком на столь сложные темы.

Другое дело, что, если разобраться, весь так называемый выбор не более чем фикция. Убийства невиновных избежать просто нельзя: не нажмете вовремя кнопку — game over. Как художественный прием — игрок лично спускает курок, а не смотрит угрюмые ролики — идея имеет полноценное право на существование, но вот говорить о какой-то сложной системе взаимоотношений и нелинейности не приходится.

ПЛЯЖНЫЙ ГИРСОФВОР

Сюжет выделяет The Line среди десятков одинаковых милитари-шутеров, а вот геймплей здесь абсолютно стандартный. Игра не выдерживает никакого сравнения с жанровыми чемпионами. **Gears of War**, у которой Spec Ops переняла механику, на голову выше — там и стрелять в разы веселее, и укрытия реализованы по-человечески, и дискотека вокруг настоящая. Spec Ops на прогресс последних лет наплевать: разработчики почему-то уверены, что если бросить игрока в большой торговый центр, забитый под завязку врагами, то все будет о'кей. Такой подход имеет право на существование, он работает в Uncharted, но там, извините за каламбур, реализована нормальная песочница. То есть прохождение линейно, но каждый отдельный бой развивается абсолютно уникальным образом: можно скинуть с башни двоих, потом разнести из ракетницы укрытие и закидать оставшихся врагов гранатами; можно застрелить одного, вырубить прикладом второго, подобрать в кувырке автомат и застрелить третьего; можно убрать всех потихому в рукопашную — и так далее. В Spec Ops же приходится уныло отстреливаться, сидя за пуленепробиваемой стенкой.

Довершают картину раздражающие мелочи: оружие совсем не чувствуешь, вместо нормального стрекота автоматы издают какие-то нелепые звуки, отдача запредельная, враги никак не реагируют на выстрелы, некрасиво умирают и, что самое печальное, вообще не понимают, что делают на поле боя. Солдаты постоянно без необходимости выходят из-за укрытий, не докидывают гранаты, заходят в тыл и секунд по десять просто на вас таращатся. Тем не менее даже на нормальном уровне сложности Spec Ops довольно строптивая игра, умирать приходится часто. Все просто — недостаток ума ИИ компенсирует олимпийской медалью по биатлону: даже на бегу и с расстояния метров в пятьсот любой противник может навесить вам хедшот из пулемета, не глядя в прицел. Профессионалы, что с них взять.

■■■

На выходе получается достаточно неоднозначный шутер. С одной стороны, здесь позавчерашняя графика и скучно стрелять, с другой — атмосфера некогда величественного, а теперь мертвого Дубая, оригинальная история разложения моральных устоев и неожиданно удачный рок-саундтрек.

Выйди The Line в 2009-м, а лучше в 2008 году — мы бы, не глядя, поставили ей восемь баллов и наградили почетной медалью «Выбор редакции», но для 2012 года — это просто неплохая игра. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Шутер, который рассказывает мрачную историю о деградации людей на войне. В качестве декораций — потрясающие виды песчаного Дубая. Ни разу не прорыв, но достаточно оригинальная игра, на которую стоит обратить внимание.

ГЕЙМПЛЕЙ 6
★★★★★★☆☆☆☆

ГРАФИКА 7
★★★★★★★☆☆☆

ЗВУК И МУЗЫКА 8
★★★★★★★★☆☆

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7
★★★★★★★☆☆☆

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Геворг Акопян

СЕКРЕТОВ НЕТ

THE SECRET WORLD

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Funcom
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360
МОДЕЛЬ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Платная подписка
САЙТ ИГРЫ
THESECRETWORLD.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5 3 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

Рагнар Торнквист, один из ключевых сотрудников **Funcom** и создатель **The Secret World**, вообще говоря, удивительный человек. Он с легкостью придумывает фантастические миры, населяет их необычными и невероятно живыми персонажами, жонглирует отсылками к мифологии Древнего Египта, кинематографу семидесятых и творчеству Жюля Верна. Написанные им диалоги не всегда идеальны, в его историях встречаются клише, но все равно их слушаешь с неподдельным интересом. Созданная им **The Longest Journey** по праву считается золотой классикой компьютерных игр, это практически идеальный квест, который даже сегодня не потерял актуальности.

По признанию самого Рагнара, всю свою жизнь он мечтал сделать грандиозную онлайновую игру в необычном мире, где переплелась бы магия и технологии, демоны, оккультизм и роботы. С разницей в семь лет он приложил руку к двум MMORPG, **Anarchy Online** и **Age of Conan: Hyborian Adventures**, оригинальным и необычным играм, которые снискали умеренную популяр-

Оцените интерфейс. Инвентарь постоянно заполняется ненужным барахлом, но что с ним делать — непонятно. Продавать — слишком невыгодно, да и непонятно зачем: купить в игре тоже особенно нечего. Сделать оружие самостоятельно не получается, слишком много заморочек и всегда чего-то не хватает.

Илья Янович

Редактор «Игромании»

Большинство людей, которые к своему же удивлению увлеклись The Secret World, говорят что-то вроде «всю утомительную ММО-часть там надо стойко перетерпеть ради чудесных квестов и сценариев». Так вот — ничего, по-моему, терпеть не нужно. Как не нужно учить сложнейший древнеяпонский, чтобы читать в оригинале Басё: удовольствие, конечно, заманчивое, но совершенно не оправдывает затраченных усилий. Это я, конечно, про прекрасные задания вида «собери десять камней», которые как будто бы прибыли из другой игры. Не то чтобы перебороть себя невозможно — просто я считаю, что этого не нужно делать из чистого принципа. Funcom — гениальные люди, которых давно укусила какая-то ММО-муха, хотя всем, конечно, очевидно, что лучше всего у них получается писать истории (если быть совсем точными — истории про девочку Эйприл Райан). Всем, кроме, кажется, их самих. Рагнару Торнквисту сейчас наверняка очень грустно: профильные ММО-издания ставят The Secret World хорошо если «шестерки» и «семерки», не разобравшись, где тут World of Warcraft. За что, в общем, боролся, на то и напоролся. Дальше — будете смеяться, игра про LEGO.

Антон Логвинов

Продюсер «Видеомании»

Я очень скептически относился к The Secret World и от слов, сказанных в репортаже, не отказываюсь: мне бы хотелось вместо ММО получить от Funcom хорошую сингловую адвенчуру, поскольку терпеть WOW-геймплей уже сил нет никаких. Я не ожидал другого — что, когда запущу игру, ее сюжетная часть утянет меня с головой. TSW — это самая крутая ММО, в которую я когда-либо играл. Исключительно благодаря сеттингу и атмосфере. На самом деле все эти годы Рагнар Торнквист с командой обманывали своих инвесторов и любителей ММО. Под видом онлайновой игры они все это время делали духовного наследника The Longest Journey и Dreamfall. Фирменный почерк их адвенчур виден с первых секунд, а по сюжету это не продолжение Dreamfall, кажется, только из-за желания напихать в игру побольше всего, чтобы хватило на ММО.

Игра постоянно тебя удивляет. Более интересных исследовательских ощущений я от ММО вообще не получал. И это не говоря о персонажах, диалогах и квестах, которые просто потрясающие и совсем уж в стиле сингловых адвенчур. Скажем, находишь телефон, читаешь сообщение, из которого выясняешь, что рядом с церковью иллюминатов есть камень, а под камнем — сейф, а код от него — номер строфы из Библии, которую первой зачитывают на службе. Идешь в церковь, ищешь расписание и т.д. Короче, беспредельно круто.

Огорчает лишь, что играть при этом приходится в очередной World of Warcraft. Но тут хоть есть ради чего играть.

Светлана Карачарова

Бывший главный редактор «Мира фантастики»

На самом деле The Secret World — это реальная подстава. Если мерить ее обычной ММО-линейкой, то это убогий клон сами-знаете-чего: вот персонаж, тут мы его одеваем, здесь прокачиваем (ну и что, что у игры формально нет опыта; зато есть очки способностей). А еще, смотрите, у нас рейды есть, и PvP на месте, целых три вида. Вот вам, пожалуйста, данжи на пятерых, а как вам танк в клетчатой рубашке и джинсах? А способности у нас, смотрите, на панельке, семь штучек... Почесав за ухом, хочется брезгливо выпятить нижнюю губу и заявить — блин, ребята, ну это же обычный WoW. Конечно, виват вам огромный, что вы так круто его замаскировали своими ктулхами, но...

Но все это ерунда, потому что в действительности TSW — это квест! Нет, не так: это Квест. И даже — о боже! — это ОНЛАЙН-КВЕСТ! Решительно новое слово в жанре, которое должны были сказать люди, которые в нем хорошо разбираются. И они сказали. Разве есть на свете еще хоть одна MMORPG, где вам надо, чтобы выполнить задание, лезть в Google, искать там страничку выдуманной организации, читать архив… пробивать в поисковике цитаты из Библии, чтобы понять странные намеки... следить за косяком птиц, чтобы догадаться, где земля?.. Да нет таких игр больше.

Поэтому TSW уникальна. Но если ставить вопрос, станет ли она популярной и финансово успешной, — ответ на оба вопроса, скорее всего, будет отрицательным. Дай-то бог, чтобы я ошибалась.

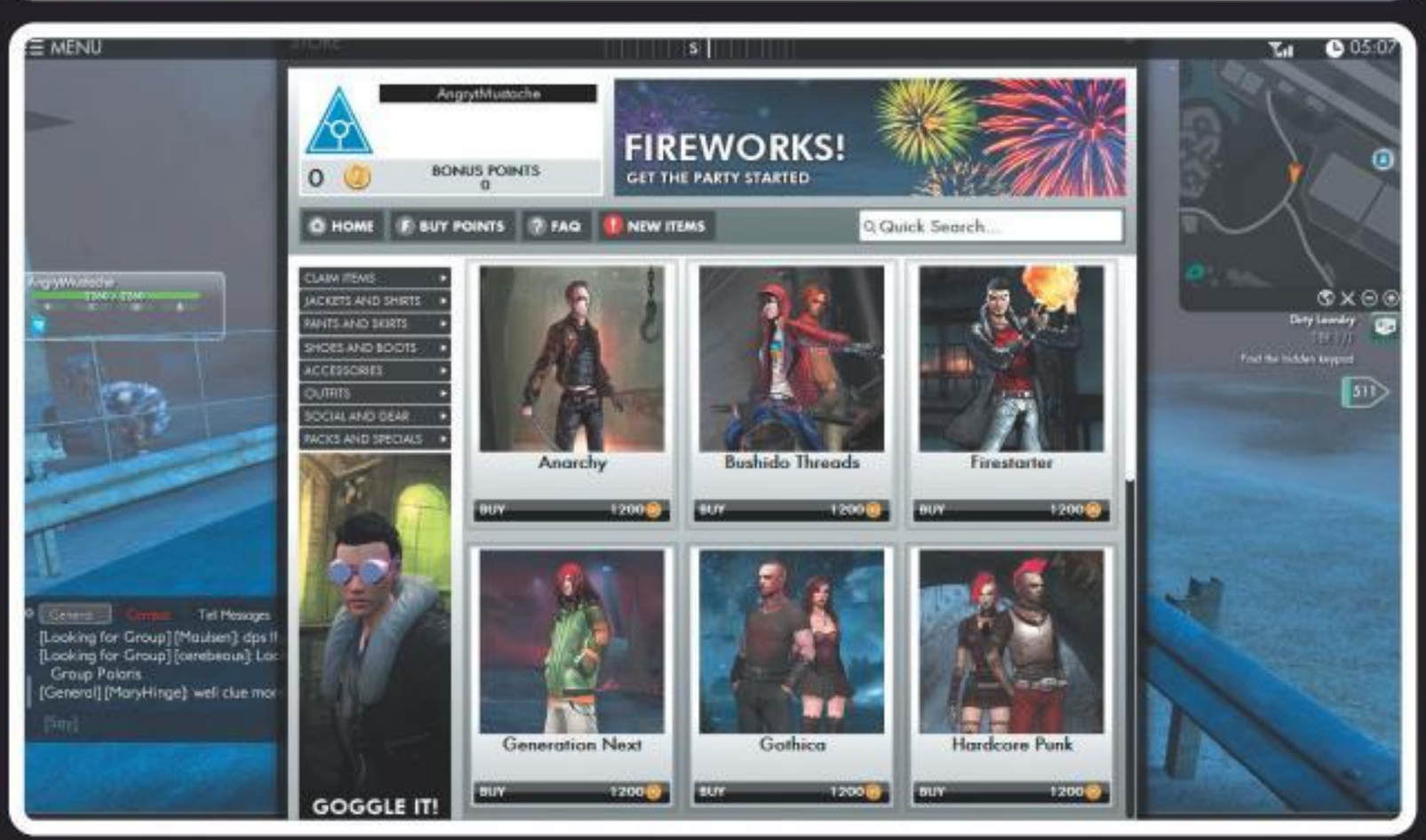
Максим Бурак

Автор «Игромании»

Главная беда The Secret World в том, что ее создатели не смогли вовремя определиться со своей аудиторией. Среднестатистический любитель MMORPG, так или иначе, будет разочарован в этой игре. Ведь в ней нет привычной системы прокачки, уровней и других важных атрибутов любимого жанра. Поклоннику приключенческих игр, который купит TSW ради мистического сюжета и интересных квестов, придется мучительно терпеть стандартную ММО-шелуху: убей 50 вурдалаков и 35 вампиров, отрежь уши десятку троллей, а также прочие задания в духе сбегай-убей-собери, которые друг от друга ничем особо не отличаются, но интерес к игре пытаются вырвать с корнем. В итоге у The Secret World не получается хорошо функционировать ни как ММО, ни как квест.

Но все же, мирясь с огромным количеством ненужных вещей, в нее продолжаешь играть.

Делали TSW слишком долго — 7 лет, за которые стало ясно, что система платной подписки в онлайновых играх уже почти не работает, а акцент на сюжете лучше делать в проектах, рассчитанных на одного игрока, — там это действительно ценят. Боюсь, что игру, скорее всего, запомнят как какой-то странный эксперимент.



Обратите внимание на персонажа в костюме лося. Возможности для кастомизации в игре обширные, одежды и аксессуаров очень много. Правда, самые красивые и оригинальные шмотки продаются только за реальные деньги в виртуальном магазине. Например, обычная куртка стоит около $2.

ность и привнесли в жанр что-то новое. Но только теперь стало ясно, что они были лишь разминкой, своеобразным тренировочным полигоном, который был необходим для создания The Secret World.

С ног на голову

Чтобы понять финальную оценку, необходимо сразу прояснить важную деталь. Я не поклонник онлайновых игр. Я не люблю бегать по виртуальному миру в компании тысяч других игроков, зачищать инстансы, ходить на виртуальные рынки и покупать/продавать барахло, сражаться с другими игроками в PvP. Да, все это многим нравится, но любой MMORPG и онлайновому кооперативу я предпочту компанию старых друзей, которая собралась вместе в одной комнате поиграть в **Crash Bash** или **LittleBigPlanet**.

Так вот, The Secret World — первая MMORPG (а я ознакомился со всеми крупными релизами, включая **Star Wars: The Old Republic**), в которую я с огромным удовольствием играю вот уже несколько недель и обязательно продлю подписку как минимум еще на полгода. Почему? Все просто. На самом деле это не совсем MMORPG. Вместо нее Funcom соорудили уникальную помесь квеста и классической ролевой игры, в которую почему-то можно играть с другими людьми. Но давайте по порядку.

Вторичные половые признаки

Конечно, все формальные ММО-элементы здесь присутствуют. Есть персонаж, которого нужно старательно прокачивать, на месте стандартная панель скиллов из **World of Warcraft**, инвентарь, система крафтинга, чат; есть задания в духе «убей 15 вурдалаков, оторви у каждого по клыку и отнеси их Джо Кривоносому на гору Хаймаунтин»; можно собираться в группы, драться с другими игроками (для PvP выделены отдельные локации), торговать — словом, ничего *кардинально* нового базовая механика **The Secret World** не предлагает.

Другое дело, что Funcom постарались максимально замаскировать привычный геймплей, изменить незначительные детали, чтобы игра отличалась от столпов жанра. Вместо уровней и классов здесь — колесо способностей, которое разделено на три больших секции: огнестрельное оружие (пистолеты, дробовики и винтовки), оружие ближнего боя (мечи, молоты и родные кулаки) и магия (хаоса, крови и элементализма). Прелесть в том, что никаких ограничений нет, героя любой расы (или, пользуясь терминологией игры, члена любого сообщества — Драконов, Иллюминатов и Тамплиеров) можно развивать как душе угодно. При желании можно даже прокачать вообще все активные и пассивные скиллы (правда, на это понадобятся долгие месяцы нормальной игры), а потом долго экспериментировать с разными комбинациями способностей, прямо как в **Guild Wars**. Для тех, кому это не интересно, разработчики заготовили 30 условных профессий, которые, впрочем, ни к чему не обязывают.

Благодаря такому подходу получилась гибкая и простая ролевая система. Надоело расстреливать монстров из автомата? Берете в руки меч, «покупаете» пару способностей — и вперед, рубить и резать. Напоролись на сложного босса, к которому непросто подобраться вплотную? Прокачиваете магию и начинаете играть с упырем в догонялки, не забывая кастовать заклинания. Словом, с геймплеем в The Secret World все хорошо, но главная заслуга игры — это ее мир, история и персонажи.

У нас появился серьезный претендент на звание «Самой сексуальной сцены года».

Сказки на ночь

Пройдя несколько первых локаций, не можешь отделаться от мысли, что Рагнар Торнквист хотел создать самый необычный, самый невероятный и одновременно правдоподобный виртуальный мир в истории компьютерных игр. Здесь удивительным образом переплетены древние легенды и мифы, теории заговора, тайные организации, религиозные общины, потусторонние измерения, космос, лавкрафтовский рыбацкий городок со своими ктулху, зомби из The Walking Dead, демоны, летающие осьминоги с биопсихическими способностями, Лондон, Шамбала, Сеул, Токио, татуированные якудза с когтями, индейцы, ковбои, пираты… голова идет кругом! И это — лишь часть общей картины.

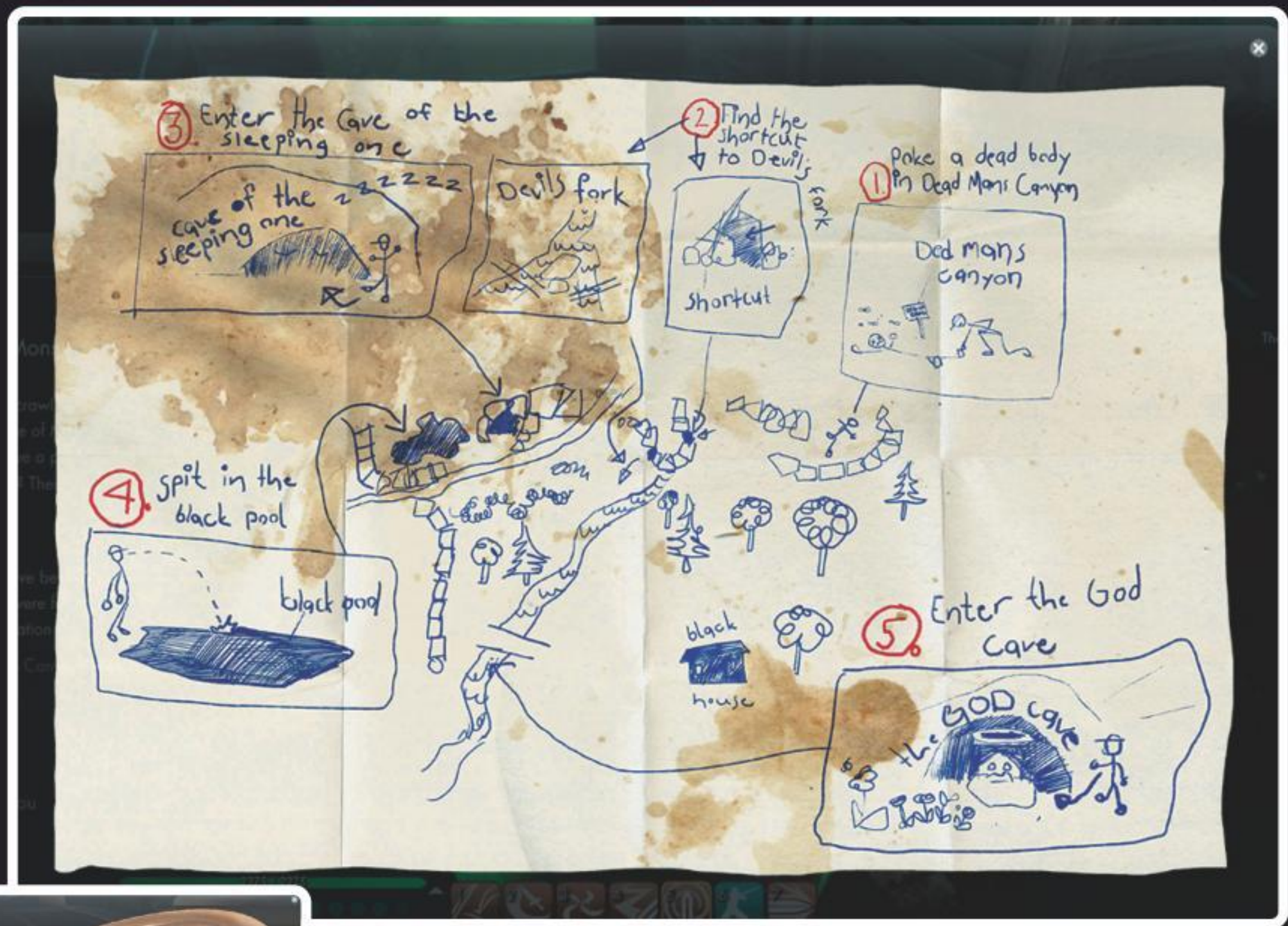
Приходится всегда внимательно смотреть, куда идешь. Такая кучка зомби запросто загрызет любого новичка. За смерть никак не наказывают, но приходится в «спиритическом» режиме бежать километры до собственного тела. Впрочем, можно просто возродиться в специальном месте и заняться другими квестами.

Казалось бы, при таком разнообразии (мягко говоря) просто не может получиться цельный мир. Но здесь сыграл свою роль богатый опыт Торнквиста и его талант совмещать несовместимое. Вспомните **Dreamfall**, где прекрасно уживались древние города и новейшие технологии, волшебство и маленькие мертвые девочки из хорроров, роботы, параллельные измерения и черт знает что еще.

С Dreamfall игру роднит не только мешанина образов, но и подход к повествованию. Основную сюжетную линию The Secret World воспринимаешь как полноценный квест. Здесь и соответствующий размах, и замечательно выписанные персонажи, и интересные (хоть и немного затянутые) диалоги. Историю рассказывают при помощи хорошо поставленных сценок на движке: некоторые откровенно смешные, другие зловещие, есть даже подчеркнуто сексуальные. В техническом плане они далеко не идеальны, в первую очередь из-за довольно слабой лицевой анимации, но, как и в Dreamfall, благодаря атмосфере и замечательной озвучке диалогов на это перестаешь обращать внимание.

Онлайновый квест

Как мы уже сказали, в игре хватает прямолинейных поручений в духе «убей-сбегай-принеси», но в общем соотношении их меньшинство. По степени проработки даже второстепенные квесты в The Secret World дадут фору не то что любой MMO-RPG, а многим полноценным приключенческим играм. Это захватывающие, многоходовые задания с замечательными головоломками. Приходится пробивать в Google строчки из древнеримских поэм (в игре есть встроенный браузер), искать названия произведений классических композиторов, разгадывать криптограммы, лазить на фиктивных сайтах круп-



Разработчики тщательно проработали мелочи: записки, рисунки, чертежи, страницы книг и справочников, сайты организаций, таблички и разные предметы — все выглядит предельно аутентично.

ных корпораций, устраивать слежку, пробираться на охраняемые базы и даже расшифровывать сигналы, переданные при помощи азбуки Морзе! Игра постоянно удивляет. Не успеваешь отойти от одного квеста, как дают другой, еще круче (хотя, казалось бы, куда уж круче).

При этом в The Secret World просто фантастическая плотность мира. Буквально на каждом шагу встречается что-то интересное. Скажем, бежишь себе по лесу, как вдруг замечаешь труп человека с зажатой в руках посылкой. Выяснив имя адресата, отправляешься на его поиски. По пути набредаешь на домик на дереве, внутри которого валяются бумаги секретного общества «Охотников на монстров», которое состояло исключительно из детей. В числе прочего находишь листок с описанием вступительных испытаний для новобранцев: пробраться в Пещеру мертвеца, найти волшебный цветок, убить монстра, плюнуть в болото и так далее.

На столе в домике валяются фото и записки, которые рассказывают о жизни этих детей. Оказывается, в общество не принимали девочек, но одной все же удалось произвести впечатление на мальчишек (интересно, красотой или бесстрашием?). Выполняя это задание (опять же, совершенно случайно), натыкаешься на аутентичный скейт-парк с полагающимися рампами и граффити. Там тусуется паренек Дэнни с забавным зомби на футболке. При помощи радиоуправляемого самолетика с камерой он в свободное время следит за группировкой «Орочи»; рассказывая о произошедших с ним событиях, упоминает «Звезд-

Почерк создателей Dreamfall трудно не узнать. Дело не только в стилистике: разработчики вставили в игру кучу пасхалок. Обратите внимание на плакат с постером комикса. Снизу написано: «Arcadia/Stark».

Если отключить интерфейс (Alt + Z), можно на секунду забыть, что играешь в MMORPG.

ные войны» и Silent Hill, а также пытается доказать, что может легко справиться с живыми мертвецами: «Черт, да я ведь наиграл сотню часов в Left 4 Dead!» И это — дай бог если одна тысячная всего, что есть в The Secret World. Масштаб проделанной Funcom работы сложно вообразить.

Родовые проклятия

Только не подумайте, что это какая-то идеальная игра. Недостатки у The Secret World, конечно же, есть. Мы не будем сокрушаться на тему «Почему не сделали нормальный квест?». Понятно, что сегодня онлайновые игры приносят больше денег, но раз уж сделали MMO — отвечайте сполна.

Во-первых, драться все-таки скучновато.

Во-вторых, здесь плохой интерфейс. Неудобный, запутанный и некрасивый. Горячих клавиш мало, эликсиры нельзя повесить на панель управления, размер окошек фиксированный. Плюс ко всему шрифт в текстах ужасно мелкий, и увеличить его почему-то нельзя, в разрешении 1920 на 1080 играть очень сложно — глаза сломаешь. Но хуже всего обстоят дела с крафтингом: пока соберешь из запчастей какой-нибудь пистолет, персонально обматеришь близких и дальних родственников каждого разработчика. Предметы создаются почти как в **Minecraft**: чтобы получить необходимый предмет, требуется расставить запчасти по клеточкам в определенном порядке. Для крафта нужен так называемый набор инструментов (toolkit), причем специфический (их много и они отвечают разным целям), который не так-то просто отыскать. Сырье же добывается только одним способом — разбором других предметов. При этом половину вещей разломать нельзя, а те, которые можно, почти всегда дают неправильные запчасти, не совпадающие по уровню с набором инструментов. Самое же неприятное, что даже пройдя все круги ада, смастерить что-то достойное получается очень редко.

В-третьих, игра безобразно оптимизирована. Даже на компьютере, отвечающем рекомендуемым системным требованиям, она умудряется постоянно подтормаживать, и это не на максимальных настройках графики.

■ ■ ■

Несмотря на недостатки и MMO-болячки, The Secret World удается главное — она не на шутку затягивает, рассказывает замечательную историю и дарит новые ощущения. Если дистанцироваться от жанра, наиболее близкие ассоциации здесь — **Fallout 3** (или **New Vegas**) и The Longest Journey. От первой в игре — радость исследования и фантастическая плотность событий, от второй — необычный, многогранный мир, атмосфера и подход к повествованию.

На вопрос фаната в «Твиттере», сделают ли Funcom сиквел Dreamfall, если The Secret World станет успешной, Рагнар Торнквист без колебаний ответил: «Да, конечно!» Вполне возможно, что это была лишь шутка, но даже если мы никогда не узнаем, что же все-таки случилось с Эйприл Райан, то хочется надеяться, что у Рагнара все будет хорошо и он и дальше будет придумывать фантастические миры и истории. Потому что у него это прекрасно получается. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

The Secret World не хочется оценивать исходя из тесных жанровых рамок. Главное, что нужно знать, — это настоящее ПРИКЛЮЧЕНИЕ, каких мало. Если вы любите хорошие истории и вас привлекают фантастические миры, то обязательно в нее поиграйте.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	5

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ЖАНР
Tower Defense
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Robot Entertainment
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
robotentertainment.com/games/omd2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

КАМЕРА ПЫТОК

Если на секунду предположить, что в **Orcs Must Die!** разработчиками заложена какая-то высокая идея, то выяснится, что это игра о моральной деградации личности. Судите сами. Поначалу к зеленокожим проникаешься искренним сочувствием: орки, словно ополоумевшие лемминги, волна за волной разбиваются о выстроенные вами коридоры смерти. И их откровенно жалко. На исходе первого часа уже с абсолютно чистой совестью пытаешься грамотно выстроить оборону, расставляя пока немногочисленные виды ловушек, аккуратно отстреливаешь прорвавшихся врагов и задумчиво подбираешь наиболее выгодные комбинации смертельных орудий. Чуть позже каждое массовое убийство невольно вызывает зловещую ухмылку. Наконец, после двух часов непрерывной игры в орочьего Торквемаду перестаешь контролировать себя окончательно — то и дело из груди вырывается раскатистый рев и квартиру оглашает боевой крик: «ОРКИ ДОЛЖНЫ УМЕРЕТЬ!» Тут и выясняется, что ты, в общем-то, мало чем отличаешься от кровожадных монстров по ту сторону экрана.

КАК ЗАВЕЩАЛ НАМ ДЕДУШКА ГЭНДАЛЬФ

Разумеется, на самом деле ни в OMD!, ни в сиквеле высокого смысла нет. Это игра про то, как весело давить, избивать, жечь, растворять в кислоте, протыкать кольями, взрывать, расщеплять на молекулы, заливать раскаленным маслом, замораживать, топить в лаве, обращать в овец и пронзать стрелами бедных орков. Словом, **Robot Entertainment**, мягко говоря, не до надуманных месседжей. **Orcs Must Die! 2** прекрасна своей неандертальской простотой: вот вам легионы гоблинов и огромное количество способов их убить — веселись, народ!

Впрочем, простота идеи вовсе не означает простоту геймплея. Это все такой же глубокий, многовариантный Tower Defense, только с фонтанами крови и забавно верещащими орками. Несмотря на нетипичную для TD-игр перспективу от третьего лица и необходимость лично избивать монстров, без использования ловушек вы очень быстро захлебнетесь под натиском противников. По карте приходится носиться со скоростью электрического веника: где-то поставить парочку капканов, где-то подобрать пузырьки с маной или драгоценности, где-то выбить пару клыков. Не уследили за внезапно открывшимся порталом и пропустили вереницу

В СЕТИ УЖЕ ЕСТЬ РУКОВОДСТВА С ОПИСАНИЕМ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫХ СЕТОВ ЛОВУШЕК, НО ГОРАЗДО ПРИЯТНЕЕ НАХОДИТЬ ИХ САМОМУ МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК.

В КОНЦЕ УРОВНЯ КАРТА НАЧИНАЕТ НАПОМИНАТЬ ОДНУ БОЛЬШУЮ ПЫТОЧНУЮ ИСПАНСКОЙ ИНКВИЗИЦИИ. КРАСОТА!

ПРИ ЖЕЛАНИИ РОЛЯМИ С ПАРТНЕРОМ МОЖНО ПОМЕНЯТЬСЯ — ВСУЧИТЬ ВОИНУ АРБАЛЕТ ИЛИ МАГИЧЕСКИЙ КУЛОН, А ЗАКЛИНАТЕЛЬНИЦЕ ДАТЬ В РУКИ ЧТО-НИБУДЬ ПОУВЕСИСТЕЕ.

ЕСЛИ БЫ ТОЛЬКО ОШМЕТКИ ОРКОВ НЕ ИСЧЕЗАЛИ С КАРТЫ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД...

зеленокожих к телепорту — начинайте заново. Вам просто не дают отдышаться, и это главная прелесть игры. Если в других Tower Defense геймплей условно разделен на две фазы — установку обороны и фазу бездейственного созерцания того, как враги помирают на подлете, то OMD! 2 требует от вас полной отдачи каждую секунду. Если садитесь за игру с кружечкой горячего чая, будьте готовы, что пить его придется порядком остывшим.

МИСТЕР И МИССИС СМИТ

Откровенно говоря, цифра «2» в названии сиквела — чистой воды фикция. Orcs Must Die! 2 тянет скорее на увесистый аддон или DLC-пак, чем на полноценное продолжение. Robot Entertainment несколько расширили набор игрушек (новые монстры, ловушки, апгрейды и карты), но никак не углубили механику. Причем разработчики не исправили существенные промахи оригинала — здесь такие же однострочные шуточки и присказки вместе с ужасно надоедливой музыкой, которая уже к четвертому уровню начинает не на шутку нервировать. Вдобавок сиквел получился даже короче первой части, которая сама по себе заканчивалась неожиданно быстро: в OMD! 2 всего пятнадцать карт, которые пролетаются за вечер.

На этом следовало бы и закончить рецензию, повесить на OMD! 2 ярлык неудавшегося и совершенно ненужного сиквела и со спокойной душой пойти набивать часы в **DotA 2**, если бы не один-единственный нюанс. В игру добавили кооператив. И он просто великолепен. Шинковать монстров весело и в гордом одиночестве, но когда к вам присоединяется не менее жадный до орочьей крови друг, то все претензии к разработчикам как-то застывают в горле.

Боевых магов теперь двое: главная злодейка первой части после сокрушительного поражения утратила контроль над своей армией и была вынуждена присоединиться к герою-балбесу из оригинала. Тандем удался на славу, персонажи не только перекидываются едкими остротами, но и прекрасно дополняют друг друга в бою. К примеру, заклинательница может переманивать на свою сторону особо сильных монстров, в то время как вооруженный молотом воин превращает в труху всякую пузатую мелочь. Строгая специализация — ключ к выживанию. Ресурсов и слотов под ловушки и активные предметы у каждого героя здесь вдвое меньше, чем в сингле, так что приходится заранее обговаривать обязанности. Скажем, один может прокачать настенные ловушки, пока другой соорудит на земле полосу препятствий, достойную лучших индийских йогов.

Словом, кооператив получился замечательный, но... из-за него пострадал сингл. Оба режима делят один и тот же набор карт, чей дизайн явно разрабатывался в расчете на совместное прохождение. Выражается это в резких скачках сложности от уровня к уровню: в одиночку полноценно заставить ловушками все подходы к порталу не представляется возможным, а бегать между линиями и собственноручно рвать орков порой недостаточно, чтобы пройти уровень с максимальным рейтингом.

■■■

А вы наверняка захотите это сделать. OMD! 2 удивительным образом будит честолюбие: появляется огромное желание идеально зачистить все карты, опробовать в деле новые ловушки и особые предметы, а также накопить драгоценных черепов на неоправданно дорогой (и на порядок более откровенный) костюм для заклинательницы-перебежчицы. Даже при повторном прохождении игра не надоедает — разнообразие монстров, ловушек и апгрейдов, а также возможность в любой момент сбросить очки опыта и прокачать что-то новое позволяет пройти один и тот же уровень десятком разных способов.

Orcs Must Die! 2 доказывает, что человек бесконечно долго может смотреть не только на то, как течет вода или работают другие, но и как нескончаемые орды орков расщепляются на кровавые ошметки. Это все такая же яркая, веселая и увлекательная игра, которая даже год спустя не обзавелась аналогами. Другой подобной Tower Defense на рынке просто нет. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?
РАЗВИТИЕ ИДЕЙ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ. ORCS MUST DIE! 2 — ЭТО ВСЕ ТАКОЙ ЖЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ГИБРИД ЭКШЕНА И TOWER DEFENSE. СУТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ, ЗАТО ПОЯВИЛСЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ.

ГЕЙМПЛЕЙ 8
ГРАФИКА 7
ЗВУК И МУЗЫКА 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

Рейтинг **8,0**
«Отлично»

ЖАНР
ЭКШЕН С РУКОМАХАТЕЛЬСТВОМ
ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК
FROM SOFTWARE
ПЛАТФОРМА
XBOX 360

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ПРИВКУС

STEEL BATTALION® HEAVY ARMOR

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

Студия **From Software** прославилась на волне успеха **Demon's Souls** и **Dark Souls**, а вместе с успехом в сознании людей отпечатался и фирменный почерк токийской студии. Вышеназванные ролевые игры функционируют на чистейшей механике, в них есть только набор суровейших правил выживания, благодаря которым и интересно играть. Но нет контекста — нет нормальной истории, нет персонажей, нет четкого визуального стиля, нет роликов. Только сложнейшая ролевая формула и большое пространство, на котором вас жестоко убивают.

А **Steel Battalion** — это довольно требовательный к игроку симулятор, на котором, в теории, все тоже держится на голой механике. И тут все ждали, что From Software выступят в своем излюбленном ключе: придирчиво отрисуют непонятные кнопки на приборных панелях, потом придумают какую-нибудь хитрую модель повреждений, задерут сложность до небес — и сдадут мастер-диск с чувством полного удовлетворения.

Так что довольно удивительно, что Steel Battalion — живая игра. Тут убедительные персонажи, экипаж вашего шагающего робота (на деле, конечно, вертикального танка) постоянно о чем-то треплется, есть много интерактивных сюжетных сцен — чувствуется вдумчивая работа над сценарием. Хотя вообще-то на фоне происходит какая-то пошлейшая война ни за что, поэтому удивительно вдвойне. И в Armored Core, другой игре студии с мехами на главных ролях, ничего такого и близко нет — удивительно втройне!

Но за всеми этими милыми постановками кроется очень странная игра — та, для которой, напомним, необходим Kinect.

Жидкий металл

Steel Battalion существует будто бы вопреки всем правилам. И мы даже не будем говорить об общих индустриальных положениях, когда только сумасшедший станет возрождать забытую нишевую серию про больших роботов, которая выходила исключительно на Xbox, самой непопулярной консоли своего поколения, и для которой требовался дорогой контроллер, который занимал собой весь стол. Речь о негласных правилах Kinect-игр.

Правило первое: игра должна быть понятна средней до-

По сюжету игры только главный герой может нормально управлять экипажем вертикального танка. Как же тогда это делают другие командиры, страшно представить.

Даже огромные рычаги тут нащупываешь через боль и страдания, а уж чтобы нажать маленькую кнопку на мониторе, нужно извести все нервы.

мохозяйке. По последним данным, кинетическим контроллером Microsoft увлечены в основном те, кто в другие игры не играет в принципе, и тут, конечно, заранее все и всем было понятно. А Steel Battalion — вполне хардкорная вещь. Правило второе: игра обязательно должна быть посвящена физкульт-ужимкам, иначе зачем вообще это дорогое устройство с камерами?

Это второе правило Steel Battalion нарушает особенно грубо. Дело в том, что для того, чтобы пилотировать ваш вертикальный танк, вам нужно *сидеть*, гордо выпрямив спину. Более того — держать на коленках геймпад, потому что иногда вас просят нажимать кнопки. Если привстанете — ваш персонаж, командир экипажа, вылезет из люка. И почти наверняка попадет под обстрел.

Впрочем, ему и в кабине есть чем заняться — крутить руль, открывать и закрывать окошко обзора, задумчиво всматриваться в даль через маленькую щель, наводить пушки, менять тип зарядов, выпускать дым через специальную трубу, а еще раздавать оплеухи подчиненным.

Пехота мехам вообще не помеха, шагаешь себе — и только слышишь хруст костей.

Уже вторая миссия тут стартует с перепевки высадки на Омаха-бич, только вместо Нормандии — оккупированный Нью-Йорк.

Металлопокалипсис

Благодаря миллиарду мелочей, Steel Battalion — игра довольно аутентичная. Когда всматриваешься во все эти приборы, когда на глазок стреляешь по мельтешащим в перископе теням за три километра, когда пытаешься маневрировать на тесных улочках, пока вокруг сыплются какие-то обломки, а смотровое окно затянуло едким дымом, всей кожей чувствуешь, что участвуешь в чем-то грандиозном. Несколько тяжелых громких выстрелов, и все поле боя погружается в дым, истошно гудят старые моторы, горят обломки — так, должно быть, чувствовали себя первые экипажи танков во времена Первой мировой, когда ты в принципе не уверен, способна ли эта штука доехать до места назначения или нет. Приходится действительно нервно всматриваться в горизонт, жонглировать типами снарядов, выбирать удачные точки на местности и чуть ли не молиться.

Steel Battalion — увлекательная, сложная и необычная игра, в которую… совершенно невозможно играть! И все — как раз из-за Kinect. Управление *не работает*: рычаги не слушаются, виртуальные руки постоянно тянутся не к тем приборам, к которым тянетесь вы, некоторые команды работают с огромной задержкой, и никогда не знаешь, что же именно откажет при следующей схватке.

В 99% случаев погибаешь не потому, что сделал что-то не так, а потому, что сработала команда самоуничтожения, когда вы потянулись, извините, почесать себе зад. После пятидесятой отчаянной попытки чувствуешь себя беспомощным младенцем: перед тобой — глубокая, уникальная в своем роде игра, и ты вообще не можешь в нее играть. Никак. Ощущение сравнимо с тем, когда в детстве родители покупают вам новый картридж для приставки, и через час у вас ломается джойстик. Только джойстик в Steel Battalion сломан раз и навсегда, и ничего с этим сделать нельзя.

■■■

Идеологически Steel Battalion — гвоздь в крышку гроба Kinect. Он довольно наглядно (и в чем-то даже помпезно) доказывает, что серьезные, глубокие или хотя бы по-настоящему экспериментальные игры для этого устройства вряд ли еще появятся — просто технология не та. В ходе разработки контроллера в Microsoft, напомним, сперва отвадили его распознавать мелкую моторику кистей, а потом еще и повесили все вычисления на процессор самого Xbox 360. В итоге этот брусок с камерами внутри превосходно подходит для танцев (веселых, конечно, но все это мы уже проходили на Wii), но вот для всего остального... Так что какого-то свежего кинетического опыта придется, видимо, ждать до следующего поколения систем. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая, возможно, необычная игра этого года, где есть все самые крутые вещи в мире — ходячие танки, взрывы и возможность дать пощечину зазевавшемуся подчиненному. Но контроллера, который с этим бы всем совладал, в мире еще не существует.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	2

РЕЙТИНГ

5,5

«СРЕДНЕ»

Chou Soujuu Mecha MG

Я и мой радиоуправляемый робот

Чтобы почувствовать себя пилотом гигантского робота, совсем необязательно облизываться на контроллер для Steel Battalion за $200 или совершать шаманские пассы руками перед Kinect. Есть экзотическая альтернатива — **Chou Soujuu Mecha MG** для Nintendo DS. Игра так официально и не вышла за пределами Японии, но это, честно говоря, нисколько не мешает восприятию универсальной истории про прогрессивное будущее с роботами-марионетками вместо промышленных машин. Все начинается с того, что главный герой, молодой механик-подмастерье, находит ржавого робота на свалке и решает его починить.... В этот момент вы наверняка представляете себе хитрый симулятор вроде **Armored Core** с дотошной настройкой аэродинамики головного модуля и мучительным выбором шасси, — но Mecha MG немного не про это.

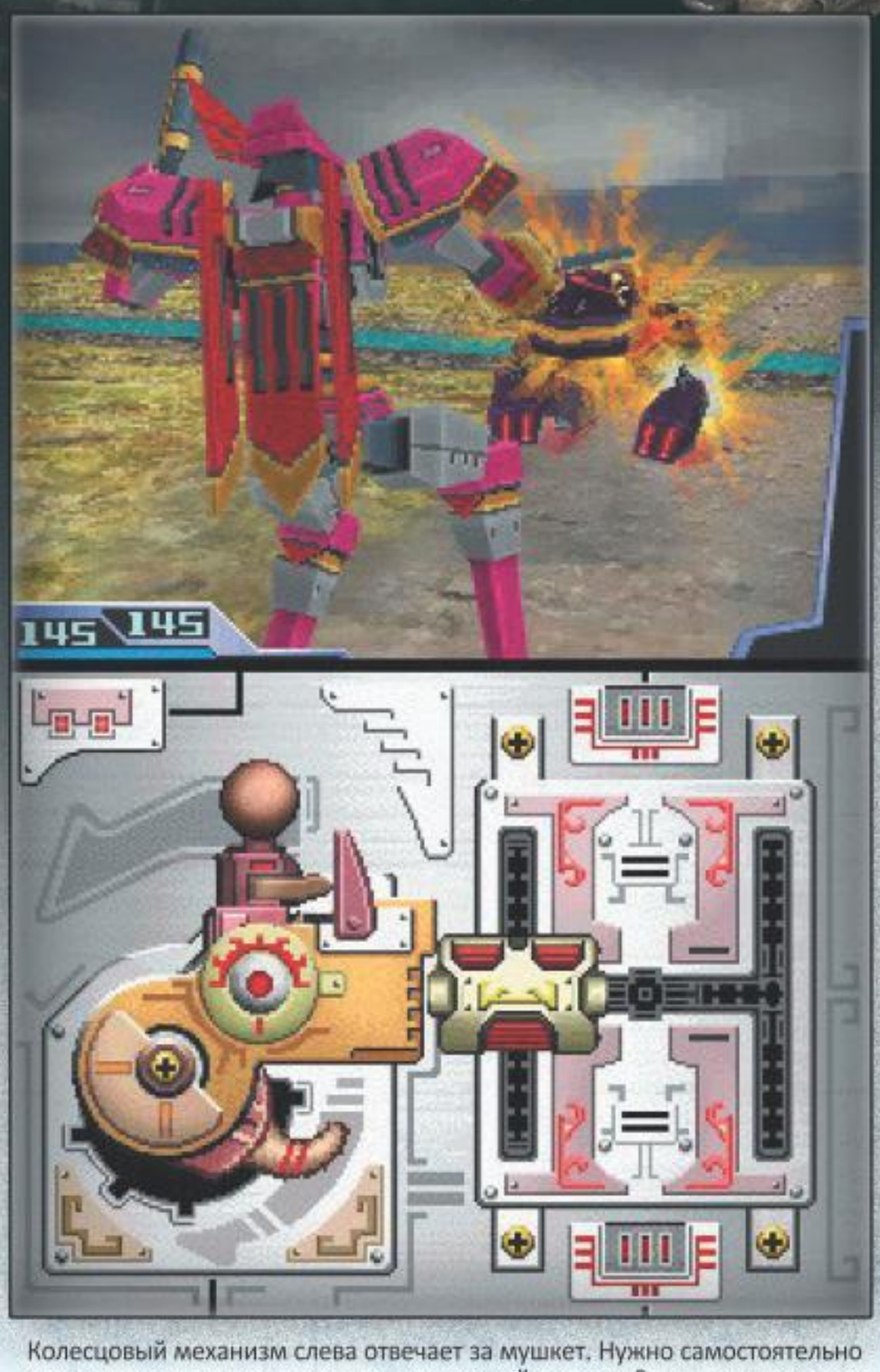
В игре каждый робот отличается способом управления. Базовые моменты одинаковы для всех: например, за передвижение отвечает привычная крестовина, но вот остальные действия выполняются с тачскрина, на котором располагается уникальная приборная панель с рычажками, кнопочками и ползунками. У трансформера с клинком, например, обязательно будет рычаг, отвечающий за положение рук; стилусом можно задавать направление и мощность удара. Если фехтовать надоест, то достаточно щелкнуть переключатель — и робот соберется в автомобиль, а на приборной панели появятся руль и педали.

Самый простой механоид управляется всего двумя рычагами — один для вертикального, а другой для горизонтального движения рук. При игре за робота-самурая с длинным луком-юми нужно не только целиться в противника и стрелять, но и заниматься всей соответствующей рутиной: выбирать стрелы и натягивать тетиву. Роботу-арбалетчику в этом плане труднее — заряжать зубчато-реечный натяжной механизм гораздо сложнее и дольше, но и разрывные болты бьют намного сильнее.

Кроме боевых машин с алебардами, лазерными установками и минометами, в игре есть и мирные роботы — погрузчик с гидравлическими захватами и робот-уничтожитель с кувалдой для сноса зданий. На протяжении 120 небольших миссий приходится не только разбирать врагов на винтики, но и заниматься общественно-полезной работой (наверняка это наказание за то, что до этого ваш боевой робот, будучи в городе, насадил на меч близлежащее здание, а потом обрушил эту нехитрую конструкцию на какого-нибудь неудачника, устроив вокруг беспорядок).

Сражаться с мехами в Chou Soujuu Mecha MG действительно интересно. К каждому роботу нужно подобрать индивидуальный подход, провоцировать вражеского пилота на трату боеприпасов, следить за перегревом. Порой игра даже напоминает файтинг: противники отскакивают от ударов, маневрируют и постоянно совершают быстрые выпады.

После победы над сильным врагом сразу же возникает желание пересесть в другого механоида — один неповоротлив, зато может ставить мины, другой крайне уязвим вблизи, но имеет на борту мощную боеголовку. Каждый робот ощущается совершенно по-разному, а все благодаря



Колесцовый механизм слева отвечает за мушкет. Нужно самостоятельно отвести курок, а потом нажать на спусковой крючок. Рычаг справа отвечает за фехтование.

Этот робот вооружен алебардой. Если раскрутить вентиль слева, то оружие зарядится энергией и будет бить больнее. Также механоид способен превратиться в автомобиль (переключатель слева) или запустить во врага ракетой (кнопка справа).

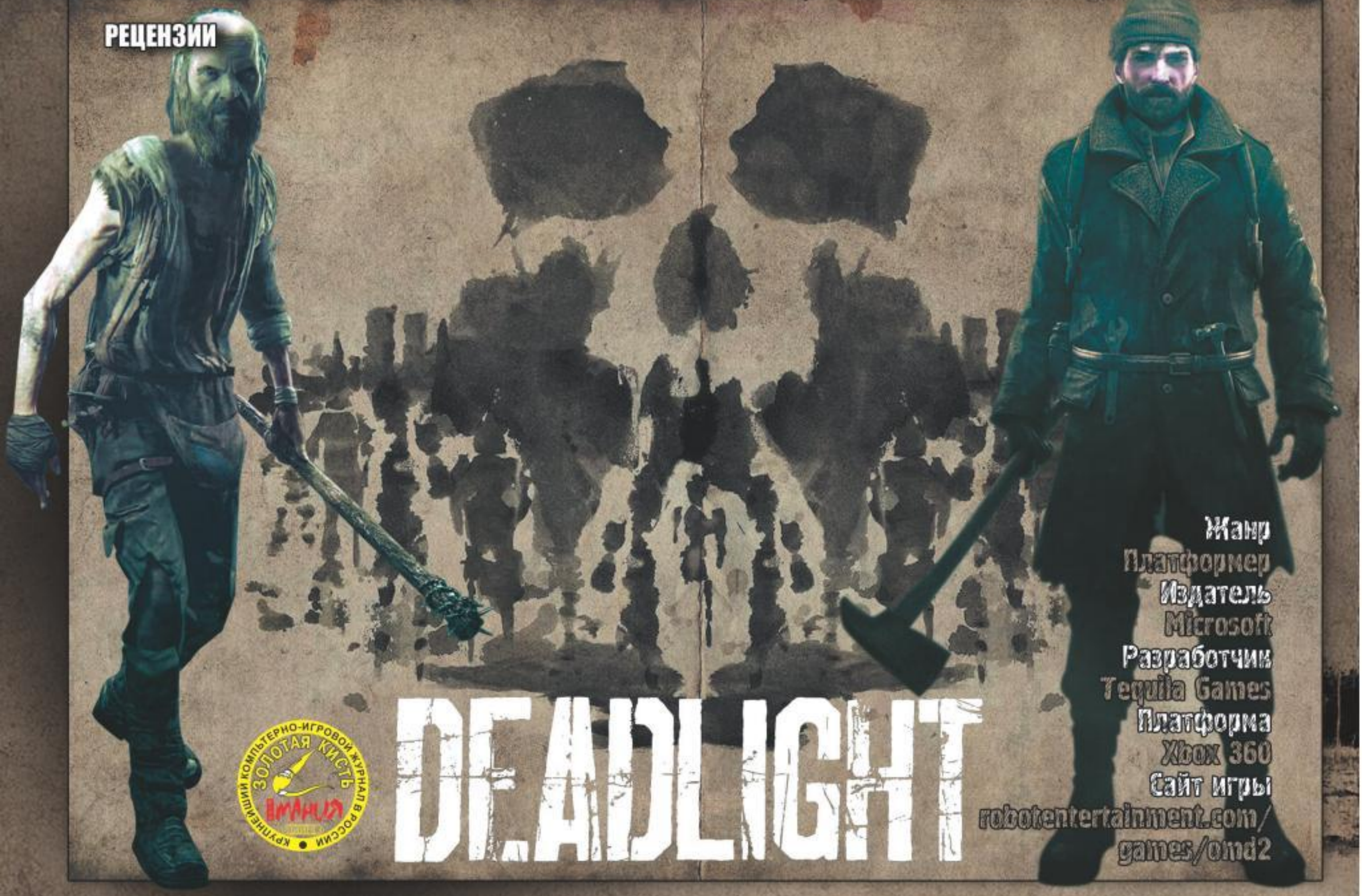
уникальным способностям и управлению.

■■■

В Chou Soujuu Mecha MG есть все, за что мы любим гигантских роботов, и даже больше. В отличие от многих игр, к которым поддержку тачскрина добавляют ради галочки, Mecha MG без этой технологии невозможно представить. И хотя нажатие несуществующих кнопок и переключение сенсорных рычагов не самый аутентичный способ управления стальной машиной смерти — по-другому на Nintendo DS не получается. Но и этого хватает с лихвой. Едва ли не каждый молодой человек когда-то мечтал о всамделишном, настоящем трансформере: чтобы лазер из глаз, многоэтажки в труху, кувалдой все к чертям и без назойливой рекламы Chevrolet Camaro — что может быть круче? Признайтесь, вы тоже когда-то хотели получить такого на Новый год. Если бы не Mecha MG, некоторые детские желания, скажем, схватить дом и запустить его в небо, управляя роботом-годзиллой, так бы и остались нереализованными.

Признаться, мы немного слукавили в самом начале — крутить вентили, щелкать переключателями и дергать рычажки интересно, но пилотом огромного робота вы себя, конечно, не почувствуете. Скорее обладателем необычной радиоуправляемой игрушки. Но это не беда, зато игрушка отлично слушается команд и ее можно хорошенько рассмотреть вблизи. ■

Подготовил Ян Кузовлев



Жанр
Платформер
Издатель
Microsoft
Разработчик
Tequila Games
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
robotentertainment.com/games/omd2

DEADLIGHT

ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИС В ПОПЕРЕЧНОМ РАЗРЕЗЕ

Линар Фетнулов

Платформеры и зомби. Два столпа современных игр, которым есть о чем рассказать друг другу. Как могут зомби обогатить платформер — понятно. Любой неловкий прыжок вдруг может стать роковым. Даже если удалось допрыгнуть до цели, ваша нога, так соблазнительно свисшая с уступа, неудержимо привлечет какого-нибудь любопытного упыря, за ним увяжется еще пара — и вот вы уже не висите на краю, а валяетесь в грязи в предсмертных хрипах (это абсолютно реальный пример из игры). Ожившие мертвецы добавляют прыжкам острастки. А вот чем платформер может помочь зомби-апокалипсису — вопрос куда более тонкий. Ответом на него и является этот текст.

Театр теней

Deadlight — экшен-платформер для Xbox 360, действие которого разворачивается в постапокалиптическом мире. Два ближайших ориентира — это **Shadow Complex** и **Limbo**. С первой игру роднит Unreal Engine 3 и то, как мастерски разработчики оформили в нем двухмерную игру. Со второй — мрачное настроение, приглушенные цвета, а главное — тяга дизайнеров к силуэтам. Вся игра будто развернута боком к солнцу: вместо того чтобы осветить лица героев, разработчики, словно неумелый фотограф, «ошиблись» с источником света, оставили его у персонажей за спиной. Эффект получился потрясающий. Абсолютно везде, в помещении или на улице, на закате или туманным утром, вы всегда в полумраке. Вот он, deadlight, мертвецкий свет, бьющий игроку в глаза, мешающий разглядеть друзей и врагов.

Главного героя зовут Рэндел Уэйн. Это злой бородатый мужик в грязном пальто, он ищет в развалинах Сиэтла жену и дочь. Сперва разразилась зомби-эпидемия, а потом город разбомбили власти. А может,

Зомби на фоне увлеченно кого-то ест. Стоит сделать еще шаг, и он нагло ворвется в плоскость Рэндела и попытается сделать с ним то же самое.

Вот тут показан абсолютно читерский прием. Глупые монстры не могут залезть на машину, а укусить Рэндела им все-таки хочется. В итоге рано или поздно образуется толпа, которую можно скосить парой выстрелов из дробовика.

В игре сложная иерархия дверей и способов их высаживания. Можно выбить ногой, можно плечом, можно прорубить топором. Наконец, можно просто открыть. Каждый способ исключает остальные.

Самый безобразный этап в игре — канализация Крысы. Потерпите, он кончится, а дальше будет интересней.

наоборот, это Советский Союз напал на США (действие игры происходит в восьмидесятые), а после бомбардировки вспыхнул вирус — так или иначе, город в руинах, по улицам бродят зомби, а остатки населения ютятся в развалинах домов, надеясь на помощь армии.

Первая сцена Deadlight потрясает. Герой пересекает фирменный американский хайвей, сплошь заваленный ржавеющими автомобилями. Воображение сразу рисует знакомую по фильмам и играм картину: паника, люди бегут из города, возникает затор, сквозь парализованный автопоток мигом разносится зомби-вирус, и вот уже застрявшие в пробке водители в буквальном смысле грызут друг друга… Тысячу раз мы видели такое шоссе. Казалось бы, вот идеальная локация для платформера — прямая, длинная, еще и через машины скакать можно. Подарок для дизайнера уровней! Но Рэндел проходит дорогу не вдоль, а *поперек*. Линии заваленной машинами трасы уходят не *вправо*, а в фон, за горизонт. В этом весь смысл Dead-light. Шоссе — всего лишь декорация. Гениально нарисованная декорация.

Разработчики совершили локальную революцию, но понять это получается не сразу. Вы буднично бегаете и прыгаете, а где-то в глубине души зреет подозрение. Что-то здесь не так. *Не по-платформенному*. Лишь после нескольких уровней станет ясно, в чем дело. Локации нарисованы без условностей. Речь не о бесчисленных выступах и непонятно откуда взявшихся рейках — они-то, конечно, пришиты белыми нитками и порой напрочь убивают атмосферу. Речь о дизайне, о фотореализме, о перспективе. Ни разу разработчики не попытались схалтурить, скрыть что-то, пользуясь привилегиями 2D. Здесь все на виду, все как в жизни — ну или как минимум как в нормальном трехмерном экшене.

Deadlight — это не двухмерная игра. Это качественный зомби-боевик с проработанным миром, в котором виртуального оператора насильно оттащили в сторону от действия. Получилась оригинальная, несколько отрешенная панорама погибшего мегаполиса — вы бежите себе слева направо, а где-то там, на фоне, догорают покореженные небоскребы, кружат над трупами вороны, искрят покореженные линии электропередач. Третье измерение — оно есть, оно живет своей жизнью. Шагнуть в него нельзя, но оно не раз о себе напомнит.

Воспринимать фоновый Сиэтл как реальность, в которой существует герой, вы научитесь быстро. Как только первый зомби, до этого мирно пасшийся в третьем измерении, вдруг бесцеремонно ворвется в плоскость героя и отгрызет ему кадык, вы тут же свыкнетесь с художественными решениями **Tequila Games**.

Сон про зомби

Как раз с этого момента восторг начинает убавляться. Схватки с зомби здесь отнюдь не такие захватывающие, как мы мечтали в превью. В плане игрового процесса Deadlight — поверхностная, неконцептуальная игра. Вся она состоит из дюжины разных механик, каждая из которых одинаково слабо проработана. Разок застрелили зомби, разок уронили ему на голову шкаф, полазили по вентиляционным шахтам, а потом прыжки, прыжки, прыжки. Нам обещали охоту на зомби — мы должны были заманивать глуповатых монстров в ловушки, привлекая внимание свистом или громким звуком. И в игре есть такая сцена, но практически в единственном экземпляре. А вот подлинно платформенных эпизодов излишне много, и выглядят они неуклюже из-за неотзывчивого управления. Подводя итог, скажем: сцены, по накалу равной схватке с пауком из Limbo, тут нет вообще, зато полно «цитат» из **Super Meat Boy**, а они как раз ни к чему.

Единственная нормально работающая механика — схватки с толпой зомби. Сначала расстреливаешь все патроны из шотгана, потом достаешь револьвер — монстры все напирают, барабан пустеет, а пули в него приходится вставлять по одной… Все, поздно! Зомби прижали вас к стенке — и тут Рэндел выхватывает из-за спины пожарный топор, начинается свирепая сеча. Жаль, что таких моментов в игре мало.

Выдающееся графическое оформление и посредственный геймдизайн скомпенсировали друг друга, оставив «счет» Deadlight нулевым. Склонить баланс в ту или иную сторону мог бы сюжет, и вот он как раз не подкачал. Как ни странно, история игры оказалась очень цельной и складной, чему во многом поспособствовало короткое время прохождения. Галлюцинации героя, обрывки воспоминаний — когда Рэндел в очередной раз впадет в беспамятство, вспомните, пожалуйста, что сценаристы добавили этот эпизод не для того, чтобы растянуть хронометраж, а потому, что без него повествование бы обеднело. То же касается и второстепенных персонажей — безликие на первый взгляд архетипы современного хоррора, все они сыграют свою роль в истории.

■■■

Из Deadlight не получилось гениальной игры, зато вышел отличный летний блокбастер, короткий и яркий. Здесь можно было бы сказать, что вакансии летних блокбастеров на наших жестких дисках уже давным-давно заняты и еще один такой никому не нужен, — но в Deadlight все немного иначе. Под другим углом. ■

- X Реиграбельность
- V Классный сюжет
- V Оригинальность
- V Легко освоить

Дождались

Нестрашный, поверхностный зомби-платформер с на удивление внятным сюжетом и потрясающим дизайном.

Геймплей:	7
Графика:	9
Звук и музыка:	7
Интерфейс и управление:	8

Рейтинг

7,5

Хорошо

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Atari
Разработчик
Slightly Mad Studios
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
atari.com/FerrariRacingLegends

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

TEST DRIVE

FERRARI RACING LEGENDS

Ян Кузовлев

Делать гоночную игру, посвященную одной-единственной автомобильной марке, — довольно рискованное занятие. Достаточно вспомнить Need for Speed: Porsche Unleashed. Некоторым могут не понравиться представленные автомобили, а настоящие поклонники, которые относятся к бренду с благоговейным трепетом, не станут терпеть даже мелких неточностей и недостатков.

В случае с новой игрой серии Test Drive мы имеем дело с исключительным брендом. Ярко-красные авто и их энигматичный создатель Энцо Феррари по прозвищу Il commendatore (по слухам, его так прозвал итальянский король Эммануэль III) — неотъемлемый культурный пласт Италии. Делать видеоигру про любую другую марку (ну, кроме Porsche) было бы бессмысленно — тягаться с виртуальными шоурумами Forza и Gran Turismo невозможно. Но за Ferrari стоят шестьдесят лет великой истории, которые если и можно было уместить, то только в отдельном проекте.

Как бы вы ни старались, но покорежить эту прекрасную Ferrari Testarossa все равно не удастся — машины в игре практически не бьются, а водитель намертво приклеен к сиденью автомобиля.

Гонщики почти всегда соревнуются на одинаковых автомобилях.

Игра учитывает вес и расход топлива, поэтому управление автомобилем по ходу гонки немножко меняется.

Золотая эра, пожалуй, самая приятная — в винтажных авто и обязательном сепия-фильтре есть некоторый шарм.

Король автогонок

Режим карьеры поделен на три временных отрезка: золотую эру (1947-1974), серебряную (1974-1990) и современную (1990-2011). При помощи нехитрых роликов и нескольких строчек текста перед гонками разработчики попытались отрывочно рассказать историю безымянного водителя. Вот вы пробуетесь на работу гонщиком-испытателем в Ferrari, пересаживаетесь в другую машину, потом еще в одну, а уже после нескольких заездов демонстрируете заказчикам новый автомобиль. Всего автопарк насчитывает 51 экземпляр, представлены все знаменитые образцы, начиная с потрясающей Daytona и заканчивая California.

От открытого города из Test Drive: Unlimited не осталось и следа. Хочешь сидеть за рулем Ferrari — добро пожаловать на закрытые трассы. Появляются знакомые Монако, Монца, Сильверстоун и жуткий до дрожи в руках и коленках Нордшляйфе, зато Ла-Манша, где команда Ferrari одержала победу целых четырнадцать раз, в игре нет.

На три эпохи в игре аж 216 ивентов, что, мягко говоря, очень много. Благодаря такому изобилию гонок игровые годы сменяют друг друга не со скоростью лучших автомобилей Ferrari, а скорее DeLorean DMC-12 — причем не такого, который был у доктора Эммета Брауна. Кроме обычных круговых заездов, нас просят устанавливать рекорды, поддерживать среднее время на круге и держаться за партнером, не разрывая трехсекундный промежуток, — вот, собственно, и все. Признаться, все эти рутинные заезды надоедают уже к концу 1974 года, даже прекрасные автомобили не спасают.

Предупреждая упреки любителей автомобильных симуляторов: да, большое количество трасс, автомобилей и ивентов в гоночной игре — несомненный плюс, но в Test Drive это разнообразие подается не очень удачно. Тем более что и здесь у игры проблемы: разные машины внутри эпохи ведут себя на трассе почти одинаково, отличия минимальные. А вот сложность трасс, наоборот, меняется — старые версии треков гораздо быстрее и опаснее современных.

Приехали

В Ferrari Racing Legends разработчики явно хотели стереть грань между симулятором и аркадной гонкой, но у них почти ничего не получилось. Если проходить золотую эпоху — одно удовольствие, то начиная с серебряной игра становится очень, нет, невероятно сложной. Будьте готовы посыпать голову пеплом и бросать контроллер на пол. Что и говорить о современной эре — начинающий игрок с ней просто не справится. Редкий человек сможет завершить режим карьеры. Сложность хоть и настраивается, но не так гибко, как хотелось бы: от заездов либо немеют руки и седеют волосы, либо хочется зевать.

Тут важно понимать следующее: именно как гоночный симулятор Ferrari Racing Legends вполне компетентна. Это неудивительно — все-таки у Slightly Mad за плечами серия Need for Speed: Shift, а многие сотрудники студии работали и над другими серьезными гоночными сериями. Стоит начать лихачить или не дай бог коснуться чужой машины — закрутит так, что не останется никаких шансов на победу (здесь, правда, открывается другой недостаток — слабая модель повреждений; чтобы немного помять машину, нужно делать это намеренно и с особым садизмом). Поиграв в новый Test Drive, сразу проникаешься уважением к водителям Гран-при восьмидесятых и девяностых: если удержать на дороге F1 «всего лишь» очень сложно, то знаменитый F333 и вовсе превращает каждый поворот в напряженную схватку между игроком и управлением.

Ferrari Racing Legends удивительным образом транслирует ощущение уединения и раннего холодного утра с тяжелым небом. Только вы, машина и больше ничего вокруг. Это такой автомобильный дзэн — круг за кругом устанавливать идеальное время, размышляя о чем-то своем. Правда, с таким же успехом можно заняться и другими вещами.

■■■

Гонки довольно быстро наскучивают, а потом начинают откровенно раздражать, но это не самое страшное. Черт с ним, с отсутствием открытого мира и несбалансированной сложностью. Можно даже закрыть глаза на общую неторопливость карьеры. В конце концов, если в игре есть грамотный виртуальный музей, в котором дотошно рассказывают обо всех автомобилях легендарной марки и позволяют рассмотреть их со всех сторон, — это если не перечеркивает все минусы, то как минимум заставляет о них позабыть. В этом и кроется главный подвох — никакого музея в Test Drive: Ferrari Racing Legends нет.

Самое обидное, что автомобили Ferrari, вы уж извините, действительно прекрасны и заслуживают совсем другой игры. Самый болезненный удар получили итальянские журналисты; по их мнению, игра, цитируем, «non funziona quasi mai» и «senza alcuna soddisfazione» («почти всегда работает неправильно» и «не приносит никакого удовлетворения»). Они-то наверняка расстроились больше всех.

Если вы хотите побольше узнать про историю Ferrari, то проще и информативнее будет почитать книжки, тем более что про знаменитые итальянские автомобили их написано какое-то безумное количество. Игра, к сожалению, не получилась. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Если бы Джереми Кларксон увидел эту игру, он бы перестал думать о своей Ferrari как об уменьшенной версии Бога.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ГЕЙМПЛЕЙ 6
ГРАФИКА 8
ЗВУК И МУЗЫКА 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ

6,0

«СРЕДНЕ»

ЖАНР

ЭКШЕН/RPG

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

SQUARE ENIX

ПЛАТФОРМА

3DS

Disney | SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance

АНТОН МУХАТАЕВ

УПАДИ ПРОПАДОМ

На очень японской портативной консоли вышла очередная очень японская игра. Здесь мальчики, больше похожие на девочек, бьют невзрачных монстров-желе мечами в форме дверных ключей. А потом в кадре внезапно появляются Гуфи и Дональд Дак. Они, как и Микки-Маус с остальными героями **Disney**, сопровождают игроков в **Kingdom Hearts** вот уже в седьмой раз. При этом **Dream Drop Distance** — лишь предисловие к Kingdom Hearts 3, которую должны анонсировать в ближайшие год-два.

Если вы сейчас ничего не поняли, то это нестрашно — дальше будет только хуже.

У МЕНЯ ВО-О-ОТ ТАКОЙ КЛЮЧ

Очередной кроссовер вселенных Disney и **Square Enix** удивляет тем, что героев из **Final Fantasy** здесь почти нет. Вместо

Многие противники в Kingdom Hearts напоминают что угодно, только не врагов.

Диалоги занимают приличную часть игры, но очень содержательными их не назовешь — все держится на фансервисе.

Только в Kingdom Hearts можно увидеть рефлексирующего Пиноккио. И он еще не самый жалкий персонаж в игре.

Мощные атаки, которые проводит Сора, выглядят потрясающе в 3D.

них в Dream Drop Distance участвуют персонажи из нишевой RPG **The World Ends with You** для Nintendo DS, самой оригинальной игры в жанре за много-много лет. Ее герои вряд ли кого-то удивят: депрессивный подросток, бойкая девица, юноша с наглой ухмылкой — словом, все аниме-штампы на месте. Впрочем, от статистов многого и не требуется — все равно самое интересное происходит с главными героями, Сорой и Рику.

Вместе они путешествуют по параллельным измерениям, где пробуждают заснувшие миры, захваченные «пожирателями снов» (dream eaters), и заодно проходят тест, суть которого — установить, достойны ли падаваны стать рыцарями киблейда (меча в форме ключа). Только не спрашивайте, что все это значит; авторы даже не пытаются объяснить происходящее игроку: если вы не помните наизусть содержание предыдущих шести частей, то вряд ли сумеете разобраться в сюжете Kingdom Hearts 3D. Поэтому давайте сойдемся на том, что есть хорошие персонажи — Сора и Рику, за которых мы играем попеременно, — и есть плохой, злобный седой Зеанорт, у которого то ли раздвоение, то ли растроение личности. Герои Disney в эту замысловатую схему не вписываются. Они просто слишком разные: на каждое щупальце Урсулы приходится по мушкетеру, а на каждого Квазимодо — Пиноккио.

В Dream Drop Distance мы в прямом смысле прыгаем из одного мира в другой: в правом нижнем углу экрана есть индикатор заряда, который, сколько его ни замедляй, истощается и переносит вас в другое измерение к другому персонажу. Чтобы это происходило по вашей воле, нужно не задерживаться на уровнях и самостоятельно переходить в другие миры в точках сохранения. Дрейфуя от одного диснеевского аттракциона к другому, игра постепенно подбирается к финалу. А по дороге мы встречаем главную ее гордость — стилистически безупречный «Трон», удивительно здорово вписывающийся в весь этот фэнтезийный цирк.

НЬЮТОН СЕЛ

Базовый геймплей Kingdom Hearts мало чем отличается от обычной японской экшен/RPG. Мы бегаем по уровням, беспорядочно нажимаем кнопку атаки, выбираем заклинания в меню и иногда встречаемся с боссами. Но к этой культурной программе добавлено столько разных элементов, что голова идет кругом. Множество туториалов в начале игры все равно не помогает разобраться в том, как работает новая Kingdom Hearts. Разработчики бросили в одну кучу много идей: тут и система Flow — аналог акробатики из **Assassin's Creed**, и игра с рогаткой в стиле **Angry Birds**, и вербовка монстров, как в некоторых японских RPG, и много чего еще.

Интереснее всего обстоят дела с «пожирателями снов». Некоторые из них, потерпев поражение в бою, переходят на сторону игрока, помогая разучивать новые способности. Взаимодействие с прирученными монстрами напоминает Nintendo-классику про собак, которых нужно чесать за ухом стилусом, — только здесь еще в ход идут карты дополненной реальности (поставляются в комплекте с игрой).

Во многом Dream Drop Distance повторяет ошибки цитируемой **The World Ends with You** — та тоже была переполнена механиками, некоторые из которых явно были лишними. Зато, в отличие от TWEWY, в Kingdom Hearts 3D необходимо использовать все доступные возможности, чтобы добраться до конца.

ЛЕСТНИЦА В НЕБО

Dream Drop Distance в очередной раз доказывает, что японцы очень любят свои портативные консоли. Как еще объяснить то, что бюджет этого рядового спин-оффа явно не уступает двум полноценным частям для PS2? В Square Enix тщательно поработали над озвучкой персонажей и заставками (одна из них, как утверждают авторы, самая длинная в серии), записали отличный и разнообразный саундтрек и выдали идеальное техническое исполнение. Dream Drop Distance не только замечательно выглядит (по меркам консоли), но и удивляет классным 3D-эффектом, одним из лучших среди игр вообще. Но… все портит камера: она живет собственной жизнью и любит в самые напряженные моменты показывать стену. Чтобы с ней совладать, приходится играть с Circle Pad Pro (подставка для 3DS со вторым аналогом, которая, напомним, продается отдельно и стоит приличных денег), а это лишает игру всякой портативности. Хотя и без того не совсем понятно, зачем включать ее в метро или автобусе. Dream Drop Distance обладает размахом игры с домашней консоли, играть в нее короткими сессиями можно, но в таком случае вы вряд ли сможете уследить за развитием сюжета.

■■■

Для игры, в которой есть Гуфи, Kingdom Hearts слишком запутанная, но в этом и ее очарование: кто сказал, что прямоходящий пес не может быть одним из героев эпической (и намеренно бессмысленной) истории? Если вы знаете, что такое Организация XIII, то вам вряд ли нужно что-то объяснять и советовать. Ну а тем обладателям 3DS, кто с сериалом Kingdom Hearts не знаком, Dream Drop Distance покажется очень дорогой, красивой и масштабной, но дикой и непонятной игрой. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Kingdom Hearts 3D — игра исключительно для своих. Она почти наверняка понравится фанатам сериала, а вот новичок вряд ли что-либо поймет в перипетиях сюжета.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	X
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	X
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	X
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	X

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

7,5

«ХОРОШО»

КОРОЛЕВСТВО СЕРДЕЦ

КАК СОЗДАВАЛИ СЕРИЮ KINGDOM HEARTS

Тэцуи Номура.

История создания Kingdom Hearts началась с беседы в душном лифте — так начинается большинство историй, где в конце все причастные зарабатывают много миллионов долларов. По счастливой случайности офисы Square и японского отделения Disney раньше находились в одном здании, поэтому нет ничего удивительного в том, что продюсер Синдзи Хасимото однажды встретил в лифте своего коллегу из мультипликационной студии и разговорился с ним. Неизвестно, кто именно обронил идею (возможно, это была просто шутка), но получилось так, что сначала загорелись руководители одной компании, потом другой, и уже к концу 2000 года началась разработка первой части Kingdom Hearts. Игры в уникальной (и, скажем прямо, довольно бредовой) вселенной, где непонятным образом встречаются персонажи Disney и Square.

Еще до объединения с Enix Square очень мощно выступила на новом, шестом поколении консолей: **Final Fantasy X** покорила игроков и принесла кучу денег, что пришлось как нельзя кстати — компания переживала не лучшие времена, не успев оправиться от провала фильма Final Fantasy: The Spirits Within. Успех японцев укрепил веру Disney в идею кроссовера. Нужно понимать, что корпорация пошла на союз не от хорошей жизни. Старым персонажам мультиков не хватало новизны, а с небывалым ростом популярности видеоигр придумать другой способ вернуть актуальность Микки-Маусу и его друзьям было сложно (правда, в первой части главного символа Disney было не так много, но это исправили в следующих играх серии).

Главная заслуга Номуры как дизайнера — персонажи КН узнаются безошибочно.

Ведущим геймдизайнером назначили Тэцуи Номуру. Именно ему мы обязаны тем, что персонажи игр Square всегда были так сильно похожи друг на друга. Он отвечал за все аспекты разработки Kingdom Hearts, а главных героев нарисовал сам, поэтому нисколько не удивительно, что лица Сора и Рику (не путать с Рикку из FFX) почти одинаковые. Сначала Номура не совсем понимал, что ему делать: с одной стороны, он теперь работал на более широкую аудиторию, состоящую в основном из детей, с другой — хотел удер-

Страшно подумать, но если бы однажды Синдзи Хасимото предпочел лестницу лифту, то Kingdom Hearts могла бы никогда не появиться.

Номура рядом с постером главной игры его карьеры.

жать планку качества своих предыдущих игр. Когда разработка уже началась, правильный путь ему подсказал создатель Final Fantasy Хиронобу Сакагути, тогда еще работавший в студии. Он посоветовал Номуре излишне не упрощать игру — дети не любят, когда к ним относятся как к маленьким, они всегда хотят казаться взрослыми.

БОЛЬШОЙ ВЗРЫВ

После того как команда Номуры определилась с концепцией, встал другой сложный вопрос: как объяснить встречу героев таких разных вселенных? Как ни странно, это не стало проблемой. Номура сам потом удивлялся, как легко диснеевские герои вплетаются в серьезные истории и при этом выглядят адекватнее, чем некоторые персонажи из Final Fantasy.

С последними было сложнее всего. Номура отказывался работать с героями, которых придумал не он сам (геймдизайнер изменил свое решение только ко второй части). О включении каждого персонажа долго спорили, потому как если с самыми популярными героями Disney и так все было ясно, то в выборе «родных» имел значение личностный фактор — у каждого члена команды были свои любимчики, и договориться долго не могли.

Учитывая такую дилемму разработчиков, удивительно, что в итоге ни один из персонажей FF не вышел за рамки привычной роли. Правда, чтобы как-то связать воедино всех знакомых персонажей, пришлось добавить новых.

Такое решение создало много проблем с восприятием игры, которые наиболее очевидны в Dream Drop Distance. Объяснить, что происходит в мирах Kingdom Hearts, не так просто. Понимание усложняют нелогичность отдельных сюжетных линий, удивительное арго фанатов и нежелание разработчиков давать ответы на вопросы. Номура использовал древний прием, который так любит Джей Джей Абрамс: если хотите, чтобы вашу игру (книгу, фильм, сериал) обсуждали много лет, объясняйте только очевидные вещи, оставляйте сюжетные дыры и меньше заботьтесь о связности повествования.

Разработка была близка к завершению, Disney запустила масштабную рекламную кампанию и пригласила знаменитых актеров озвучить персонажей игры. Kingdom Hearts получилась противоречивой — вроде это была детская игра о том, как маленький мальчик уничтожает гигантским ключом злобных пузырей из мира Disney, но подход к истории там был как во взрослых, больших RPG.

Kingdom Hearts разошлась тиражом в 5,6 миллиона копий. Еще неизвестно, что в итоге продало игру — грамотный маркетинг, Дональд Дак или хорошая репутация Square (не надо забывать, что Final Fantasy на тот момент расходилась миллионами даже на Западе, где игры в аниме-стилистике никто особо не любил).

МИНИМИЗАЦИЯ

Для Номуры такой успех оказался неожиданным. В конце первой Kingdom Hearts он только намекал на продолжение, наивно полагая, что игра отобьет затраты на разработку. Но, когда пришло время делать сиквел, геймдизайнеру стало лень объяснять некоторые моменты из первой части, и он решил сделать спинофф. **Chain of Memories** для Game Boy Advance должна была стать мостиком между оригиналом и второй частью. Все бы хорошо, но эта изометрическая карточная игра (!) почти не отвечала на старые вопросы, а только прибавляла новые. Однако продажи оказались хорошими, и у Square снесло крышу. После релиза второй номерной части вышла **Kingdom Hearts: Coded** для телефонов (в Японии мобильные игры стали серьезным делом задолго до экспансии Apple), затем спин-офф для DS с одним из самых странных в истории подзаголовков **358/2 Days**, PSP-приквел к первой части **Birth by Sleep** и, наконец, Dream Drop Distance — и это не считая переизданий и ремейков. Каждая игра добавляла что-то новое, но серия явно впала в ступор.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Десятилетний юбилей Kingdom Hearts Номура встретил обещаниями, что следующей в серии обязательно будет третья часть. По слухам, игра должна была выйти еще на Wii, но не сложилось — теперь игру делают для более мощных консолей. Как утверждает Номура, взяться за **Kingdom Hearts 3** его команде мешала **Final Fantasy Versus XIII**, хотя учитывая то, что непосредственная разработка игры началась только в прошлом году, вряд ли это было основной причиной. Сам дизайнер упоминал, что понятия не имел, как перевести игру в HD, а теперь вроде как знает.

Сейчас у Square Enix наблюдается кризис идей, и по третьей части станет окончательно ясно, с чем он связан. Никому не придет в голову критиковать компанию за то, что она зарабатывает деньги таким незамысловатым способом — выпуская нескончаемые сиквелы по лицензии. Но делать это можно по-разному. Раньше Square удавалось соблюдать приличия, но после кучи посредственных спин-оффов в добросовестность японцев не совсем верится. Надеемся, что Kingdom Hearts 3 поставит сериал на ноги. ■

Подготовил Антон Мухатаев

Антон Мухатаев

PROJECT ZERO 2: WII EDITION

Около нуля

Жанр
Хоррор

Издатель
Nintendo

Разработчик
Tecmo Koei

Платформа
Wii

Сайт игры
nintendo.co.uk/NOE/en_GB/games/wii/project_zero_2_wii_edition_49408.html

Хоррор-эксперты прекрасно знают серию **Project Zero**, многим известную как **Fatal Frame**. Для всех остальных поясняем: героини этого сериала — обычно хрупкие японки с глубоким декольте — дома сидеть не любят и упрямо бегают по каким-то заброшенным зданиям, где на них с завидным постоянством нападают призраки умерших. Девушки вооружены только фотоаппаратами, но, как выясняется, даже самые стойкие привидения не любят слепящую вспышку (что уж говорить о голливудских звездах!).

В версии **Project Zero 2** для Wii ничего не поменялось. Игра рассказывает историю близняшек Маю и Мио, которые приезжают в свою родную деревню, чтобы оживить в памяти детские воспоминания. На месте выясняется, что поселение практически исчезло с лица земли: ошибка при проведении таинственного ритуала выкосила всех жителей. Потом Маю пропадает, беспокойная Мио отправляется на поиски сестры, по пути узнавая подробности о гибели деревни. Девушка ходит от дома к дому, собирая ключи и читая дневники погибших, находит «духов» (они улучшают функции камеры) и иногда прерывается на фотопоединки с призраками.

От **Silent Hill** Project Zero отличает то же, что и японскую версию ужастика от американской. То есть серия не хуже или лучше других хорроров — она просто очень самобытная. Здесь не бывает хеппи-эндов, рек крови и других половых признаков жанра, зато очень много намеренных ограничений в дизайне, японской мистики и мифологии, а также странных пазлов вроде тех, что бывали в ранних **Resident Evil**. Но главное — она и правда очень страшная. Не только потому, что игрок в ней почти беззащитен, но и благодаря таланту дизайнеров, которые придумали и нарисовали по-настоящему жуткий мир.

Впрочем, в Project Zero 2 все-таки тоже есть девочки с длинными волосами, повешенные и обезглавленные призраки, предсказуемые нападения из-за спины и некоторые другие стереотипы, но впечатления это не портит, потому что в сочетании с уникальным антуражем древней Японии и блестящим звуком получается чертовски атмосферный и уникальный ужастик, который точечно бьет по заложенным природой страхам. Про звук нужно сказать отдельно, так как во многом именно он делает атмосферу такой гнетущей: эмоциональные крики, стоны, всхлипы, легкий эмбиент, еле слышные шумы непонятного происхождения — для максимальной аутентичности в Project Zero 2 лучше играть не только в темноте, но и в тишине (только держите рядом валидол на всякий случай).

Из нового в версии для Wii только режим Haunted House. Вас, как можно догадаться, запирают в доме с привидениями и проверяют на прочность, отслеживая вимоутом, как сильно дрожат и дергаются от страха ваши руки. Идея интересная, но нормально ее реализовать не получилось — все-таки старый контроллер не очень точно считывает незначительные движения. С такой задачей лучше справился бы Vitality Sensor Wii U, и вполне возможно, что его еще применят: Nintendo выкупила права на серию, а значит, мы почти наверняка увидим Project Zero на новой консоли (и как ей там не быть, ведь GamePad — идеальная фотокамера!).

Незначительное техническое превосходство Wii над первым Xbox (на него игру перенесли с PS2) выразилось в косметических улучшениях. В ремейке более четкие текстуры и чуть лучше освещение. Близняшек сделали постарше (видимо, чтобы не злить цензоров), камеру — свободнее, но характерная особенность игры осталась на месте: девушки все так же управляются как танки. Впрочем, понятно, что это сделано намеренно, — в хорроре игроку должно быть физически неудобно.

И этот прием работает. Project Zero 2 — очень, очень неуютная, страшная и жуткая игра. Сериал **Clock Tower** как-то заглох, так что альтернативы PZ вне Японии нет — и вряд ли появится. ■

В Tecmo очень детально проработали спину героини. Это не фетиш разработчиков — просто большую часть времени игрок смотрит именно на нее.

Улыбочку!

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Во вторую и лучшую часть этого уникального сериала нужно обязательно сыграть всем поклонникам жанра. Не исключено, что это самый страшный хоррор в истории видеоигр.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Геворг Акопян

THE WALKING DEAD: EPISODE 2 — STARVED FOR HELP

Голод не тетка

Жанр
Интерактивная драма
Издатель/разработчик
Telltale Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

Для тех, кто по какому-то недоразумению пропустил нашу рецензию на первый эпизод, **A New Day**, напоминаем. **Telltale Games**, авторы первого в истории интерактивного ситкома **Sam & Max**, взялись за игру по комиксу The Walking Dead. В оригинале рассказывается мрачная история людей, которые пытаются выжить в наводненной зомби Америке. Telltale удалось не только мастерски передать дух комикса, придумать оригинальную историю и персонажей, но заодно и расшевелить застоявшийся жанр интерактивной драмы, в котором до этого полноценно выступала только **Quantic Dream** (**Heavy Rain**, **Fahrenheit**).

В игре все ваши действия, любая необязательная фраза имеют серьезное значение. Персонажи внимательно слушают и запоминают каждое ваше слово. Скажем, если вы не заступитесь за ребенка перед грозным стариком, то потом не ждите помощи от папаши мальчика. При этом последствия ощущаются не только внутри эпизода, но и в следующих. Если при атаке зомби вы первым делом бросились спасать молодую девушку, а не парня-технаря — значит все, больше вы его не увидите. Вообще. Ни в одном эпизоде.

Выбор, признаться, зачастую очень грубый, вариантов решения обычно два, но даже так игра воспринимается едва ли не как откровение. Что-то подобное можно было увидеть только в Heavy Rain, а **Mass Effect** даже некорректно приводить в пример — как мы уже убедились, там решения игрока имеют совсем незначительный вес в общей истории. В The Walking Dead все по-другому. Уже в первые пять минут второго эпизода на ваши плечи взваливают такой груз ответственности, что ноги подгибаются. Мы сейчас намеренно не будем описывать конкретную сцену, скажем только, что это, наверное, один из самых жестоких и волнующих моментов в видеоиграх вообще.

Starved for Help, как можно догадаться из названия (и финала первого эпизода), рассказывает о том, как уже знакомые нам Ли, Клементина и другие выжившие отчаянно борются с главной после зомби проблемой — нехваткой еды. Мужчины ежедневно охотятся в лесу, но редко что-то приносят; приходится распределять между едва ли не десятком голодных людей жалкие остатки продуктов. Если будете неосторожно высказываться, эту неприятную задачу поручат вам. Выбор действительно сложный: кто больше нуждается в еде — маленькая девочка или больной старик? Отдать последнее яблоко грубоватой женщине, которая недолюбливает главного героя, или оставить себе? Решать вам.

В тот момент, когда по лагерю начинает распространяться паника, к условным воротам набредают путники. Двое братьев ищут горючее для электрического забора, который защищает территорию вокруг их дома. Они уверяют, что у них полно еды и их мать накормит всех до отвала. Никто незнакомцам особо не верит, но голод не тетка, другого плана ни у кого нет.

Подозрения в чистоте намерений двух мужчин постоянно подкрепляются. Один из братьев хладнокровно простреливает голову женщине; на их ферме в сарае почему-то есть запертая на крепкий замок дверь, а раненый товарищ, которого мама отвела наверх, чтобы подлечить, — куда-то пропал. Признаться, довольно быстро развитие сюжета становится очевидным, но это не столь важно. На доисторической технологии Telltale удалось соорудить мощное драматическое произведение, которое бьет по голове не хуже, чем хороший триллер. Ключевые моменты — постановка и диалоги — здесь на высочайшем уровне. Если A New Day вам понравился, то Starved for Help просто приведет в восторг.

После прохождения становится ясно, почему Гэри Уитта, бывший главред PC Gamer и создатель «Книги Илая», говорит о сериале с таким трепетом. Сам Уитта не только координирует развитие истории всего сезона, но и лично написал сценарий четвертого. Ждать следующего эпизода нет никаких сил. ■

Во втором эпизоде к основному касту прибавится еще один персонаж.

Экшен в игре сделан очень грамотно: его мало и он крайне интенсивный.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивная драма, которая рассказывает историю так грамотно, как могут лишь редкие современные игры. Квест нового поколения по другую сторону от Heavy Rain.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Максим Иванов

DUNGEONBOWL

Орки не играют в хоккей

Жанр
Спортивная стратегия
Издатель/разработчик
Cyanide Studio
Платформа
PC
Сайт игры
dungeonbowl-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Студия **Cyanide** с каждым годом все сильнее походит на **Rebellion** (**Sniper Elite V2**, **Never-Dead**): хорошие идеи французов губит скверная реализация. **Confrontation** и **Game of Thrones** имели все шансы стать хорошими, качественными играми. Но, как обычно, тут не докрутили, там схалтурили… в результате вышли очень средние по всем параметрам проекты, в которые и играть-то нормально не получается, — первым покупателям обеих игр пришлось бороздить интернет в поисках решения проблем с вылетами и прочими напастями.

И ведь не скажешь, что в Cyanide работают совсем уж бездарные люди. От их игр можно получать удовольствие, но ровно до тех пор, пока есть силы мириться с раздражающими мелочами.

Эти очевидные вещи мы рассказываем потому, что приходится констатировать: французы и не думают исправляться. Их новая спортивная стратегия — хрестоматийный пример наплевательского отношения к игрокам. Авторы могут сколько угодно размахивать перед носами недовольных табличкой с надписью «инди-разработчик» (хотя какое, к черту, инди от людей, которые сделали игру по одному из популярнейших фэнтези-циклов современности), но это не извиняет того, что **Dungeonbowl** — невероятно кривая, сырая и просто несуразная спортивная стратегия. И хоть с подобными диагнозами обычно долго не живут, игра все равно продолжает барахтаться и держать у экрана. Хоть в нашу рубрику «Стыдно сказать» про нее пиши!

Если вы являетесь поклонником вселенной **Warhammer**, то наверняка слышали про **Blood Bowl**, такой американский футбол в фэнтези-антураже. Dungeonbowl — ее идейный наследник. Правила те же (изменилось только число доступных рас, теперь их три), а вот место действия поменялось. Как следует из названия, матчи теперь проходят в мрачных сырых подземельях, где когтистоклыкастым товарищам самое место.

На разбитом на клетки поле встречаются две команды. Цель каждой — отыскать мяч, спрятанный в одном из шести сундуков. Кто найдет его первым, тот и победил. В поисках не запрещено использовать магию и раздавать дружеские подзатыльники.

В Dungeonbowl многое зависит от чистой случайности. Скажем, вместо желанного мяча в ларце может оказаться взрывчатка, и незадачливый орк мигом отправится к праотцам. Телепорт с одинаковой вероятностью может перенести как вплотную к заветному сундучку, так и наоборот — зашвырнуть на противоположный конец карты. Ну а если совсем уж не повезет, то персонаж окажется где-то за пределами арены. Такая неразбериха одновременно идет игре на пользу и портит ее. С одной стороны, благодаря этому сессии приобретают непредсказуемость, становятся веселее, но с другой — из-за системы рандома не работают стратегические аспекты игры. Зачем придумывать какую-то тактику, если исход сражения зависит не от умений и хитрости сторон, а зачастую от слепой удачи? Рулетка, одним словом.

Добивает, что в игре нет никакого обучения, а правила здесь, между прочим, довольно мудреные. Придется читать многостраничные рулбуки в формате PDF (сначала для Blood Bowl, затем для Dungeonbowl), потому что без штудирования мануалов вас побьет первый же соперник. Что еще хуже — одиночной кампании, в отличие от все того же Blood Bowl, в игре нет. А это значит, что вы не сможете потренироваться на компьютерных противниках. Только онлайн, только хардкор!

■ ■ ■

Cyanide можно долго и аргументированно ругать, да только делать этого совсем не хочется. Французы — одни из немногих, кто не боится экспериментировать с играми и жанрами. Пока **Electronic Arts** и **Activision** стараются угодить запросам заранее просчитанной аудитории, сотрудники Cyanide дают волю фантазии и делают то, что интересно им самим. И это похвально. Научились бы они еще делать все качественно — цены бы им не было. ■

Интерфейс сильно перегружен различными иконками и кнопочками, в назначении которых часто путаешься.

Dungeonbowl стилизована под настольную игру, поэтому неопрятные модели персонажей и однообразные карты даже принимаешь как должное.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Cyanide в очередной раз доказывают мудрость народной поговорки: «Пусть меньше, да лучше». Игры французы выпускают чуть ли не каждый месяц, вот только их качество по-прежнему заставляет краснеть и разочарованно вздыхать.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....5
ЗВУК И МУЗЫКА:.....6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....4

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

Артем Комолятов

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

Зубами о рампу

Жанр
Симулятор скейтбординга

Издатель
Activision

Разработчик
Robomodo

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
facebook.com/TonyHawksProSkaterHD

Количество дюймов в диагоналях наших с вами телевизоров неуклонно растет. В то же время старые игры год от года краше не становятся, и страшноватые модельки с размыленными текстурами неизбежно бросаются в глаза, стоит вам удариться в ностальгию и запустить что-то антикварное — поэтому HD-перерождения хитов давно минувших лет и выходят с завидной регулярностью. Главное в этом деле — не напортачить с переносом концепции оригинала в широкоглазое «ашдэ», а уж ностальгирующие фанаты хорошие продажи обеспечат.

Tony Hawk's Pro Skater HD — это не просто переиздание с подтянутой графикой, а попытка повторить успех **Neversoft**, «выстреливших» 13 лет назад с первой вменяемой игрой про скейтбординг. Забавно, что эту ответственную миссию доверили убийцам этой самой серии: **Robomodo** сделали две последние части — **Tony Hawk: Ride** и **Tony Hawk: Shred**, которые обернулись оглушительным провалом и утащили сериал на самое дно.

Самое прекрасное, что дарит THPSHD, — это ощущение сильнейшего дежавю, когда безо всяких подсказок и туториалов ты интуитивно выделываешь на экране фантастические трюки не моргнув глазом. Это та самая игра, которая еще в прошлом веке показала, что кататься на виртуальной доске — очень даже весело. Если вы в свое время наворачивали кикфлипы в первых двух играх серии, то к HD-изданию привыкать не придется,— даже с новым геймпадом и в высоком разрешении суть происходящего не изменилась.

Но когда эйфория от нахлынувших воспоминаний понемногу проходит, замечаешь, что по пути из прошлого Тони Хок не досчитался некоторых частей тела. Задача перед Robomodo стояла в высшей степени неблагодарная: уместить первые две полноценные игры серии в одну скачиваемую пятнадцатидолларовую безделушку для XBLA. Robomodo взялись за ржавые ножницы и обкромсали все лишнее. Увы, среди «лишнего» оказалось много важных вещей.

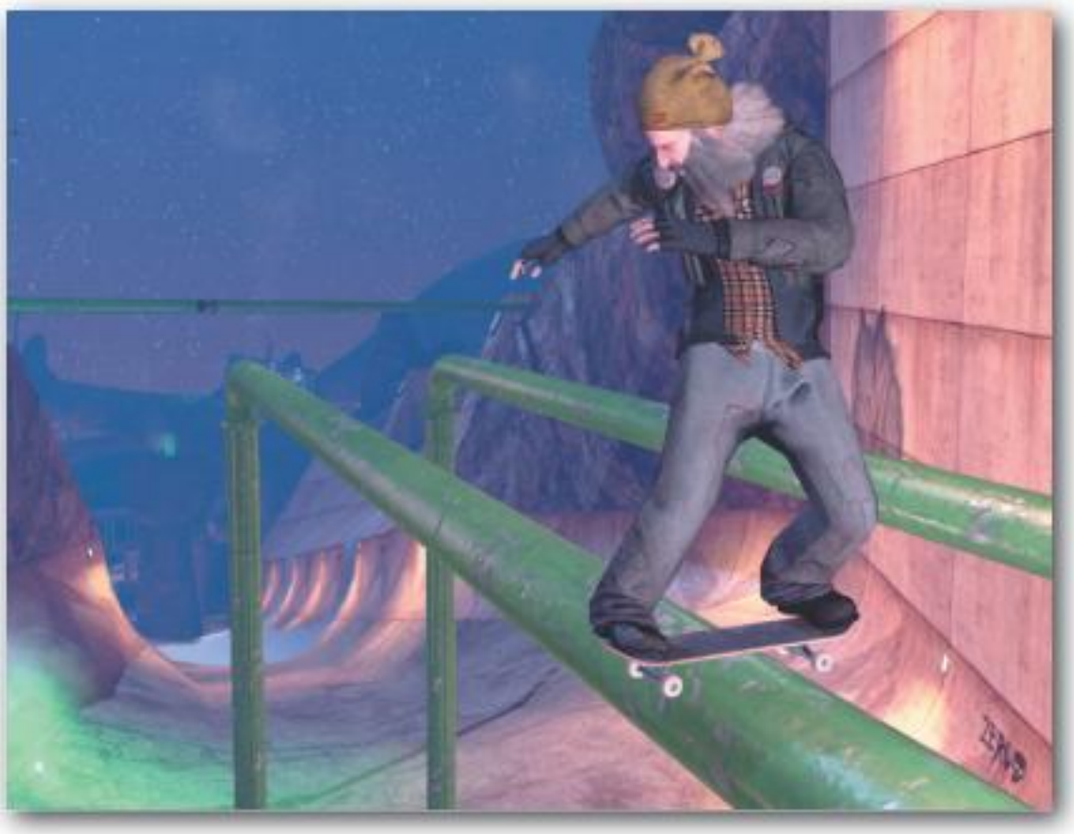
Так, вместо восемнадцати уровней из THPS 1 и 2 в HD-версию перенесли всего семь — причем за бортом остались многие по-настоящему удачные и полюбившиеся игрокам площадки. Атмосферный скейтерский саундтрек, под который мы когда-то скакали с рампы на рампу, урезан вдвое — знакомые песни потеснены откровенно слабыми треками новичков. Split-screen убрали — теперь совместные покатушки устраиваются строго через онлайн. Дуэльный режим Horse — исчез, создать своего уникального скейтера — нельзя, редактор уровней — убрали.

Robomodo попытались компенсировать недостачу совершенно ненужной отсебятиной вроде нового режима Big Head Elimination, в котором требуется безостановочно делать трюки, чтобы у скейтера не взорвалась голова. Уж лучше бы в THPSHD было чуточку больше старого-доброго Тони Хока от Neversoft.

■ ■ ■

От разработчиков требовалось лишь смиренно перенести лучшие куски первых двух игр в высокое разрешение, ничего не меняя и не добавляя. К сожалению, у приемных родителей не хватило то ли усидчивости, то ли смирения и здравого смысла. THPSHD — это неладно скроенный Франкенштейн: такое чувство, что игру грубо и наспех сшили из всего, что попалось под руку. Надо думать, недостающие элементы и уровни позже добавят в DLC — естественно, за отдельную плату. Встает резонный вопрос: а стоит ли оно того? Проще и дешевле сдуть пыль с коробок оригинальных игр, которые, мы уверены, сохранились у многих. ■

Головастые скейтеры забавно выглядят, но мы бы предпочли, чтобы вместо них в игре был отличный режим Horse из первой части.



Хотя продвинутого редактора скейтеров здесь нет, некоторые персонажи весьма… колоритны. Как вам, например, этот бомж-сорвиголова?

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственное HD-переиздание популярнейшего в прошлом симулятора скейтбординга, в котором мало всего: уровней, режимов, музыки. Этого вполне достаточно, чтобы порадовать незнакомых с сериалом игроков, но фанатам лучше держаться от ремейка подальше.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Виталий Симонов

ANNA

Там, где призраки живут

На первый взгляд **Anna** очень похожа на **Amnesia: The Dark Descent** — еще одного представителя набирающего обороты жанра приключенческих ужастиков. Тот же вид от первого лица, дом с привидениями и заигрывания с психикой игрока. Но если шведы из **Frictional Games** сделали упор именно на приключенческую часть, сведя традиционное манипулирование предметами к минимуму, то Anna больше похожа на классический квест, в котором придется старательно обшаривать комнаты в поисках барахла, комбинировать предметы и использовать их в правильных местах.

Игра начинается возле старого заброшенного дома, который является главному герою в кошмарах, — так же, как и таинственная Анна, девушка, которую он как ни пытался, но так и не смог забыть. После решения пары несложных загадок герой проникает в дом, где и начинается самое интересное.

В рецензии на Amnesia мы писали: «Вместо революции в жанре мы получили дополненную и улучшенную версию **Penumbra** с новыми визуальными и звуковыми эффектами. Прекрасная игра, но хочется большего». Так вот, **Dreampainters** как раз и обещали нам чего-то большего. «Анна видит все», — старательно нагоняли страха разработчики, рассказывая о специальной системе, которая будет пристально следить за действиями игрока и пугать его в самые неподходящие моменты.

На деле же в ход идет стандартный набор: стоя перед грязным зеркалом, можно услышать глухое постукивание с обратной стороны, за спиной то и дело мелькают тени, в комнате, из которой только вышел, появляются новые предметы и так далее — приемы, что и говорить, старые, но все еще работают. Разработчикам действительно удалось передать ощущение, что за вами постоянно кто-то наблюдает, создать тягучую атмосферу неизвестности и ужаса. Даже если поставить игру на паузу, нельзя быть уверенным, что при возвращении не наткнешься на небольшой сюрприз.

В игре три различных варианта развития истории. Мы, конечно, не расскажем, как заполучить каждую концовку, но отметим, что, если вы все-таки решитесь пойти до конца и встретиться с Анной (все-таки это наиболее подходящее завершение трагедии), советуем внимательно осматривать локации и не отказываться от внутриигровых подсказок.

Тем более что они наверняка вам понадобятся. Дело в том, что в Anna достаточно странные головоломки. Порой игра напоминает недорогие поделки для мобильных устройств, в которых игроку предлагают выбраться из закрытого помещения, используя самые нелепые решения. Например, кто бы мог подумать, что для проведения одного из ритуалов нужно разместить предварительно удобренные корни деревьев в какие-то выемки, затем посыпать их пеплом, оставшимся от сгоревшего сердца ребенка, а потом поджечь. Причем перед этим необходимо надеть специальную маску.

С одной стороны, полная нелогичность некоторых загадок придает игре отдельный шарм, усиливая ощущение происходящего вокруг безумия и чертовщины. С другой — иногда бред выходит за рамки разумного, игру хочется выключить и больше о ней не вспоминать.

Помимо этого раздражает откровенно устаревшее управление. Почти любой предмет можно взять в руки, осмотреть, а потом использовать — и это замечательно, но для выбора действий разработчики зачем-то прилепили отдельное меню, которое нужно открывать отдельным нажатием кнопки.

■ ■ ■

Недружелюбная к игроку и нелогичная, Anna оставляет после себя смешанные впечатления. Однако дебютная игра независимой итальянской студии все-таки не лишена обаяния и способна всерьез напугать. Готовы поспорить, что во время прохождения вы будете постоянно оглядываться — просто чтобы убедиться, что за спиной никого нет. ■

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Dreampainters
Платформа
PC
Сайт игры
dreampainters-anna.blogspot.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 768 МБ видео

Тот самый заброшенный дом при ярком солнечном свете. Наслаждайтесь моментом, его вам будет очень не хватать.

В игре нет привычных монстров. Однако не волнуйтесь, одного в доме вас не оставят.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

При всех недостатках, Anna вполне способна развлечь любителей жанра в ожидании Amnesia: Machine for the Pigs. И заодно изрядно напугать неискушенных игроков.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

На правах рекламы.

УСПЕХ – ДЕЛО ТЕХНИКИ!

www.irbis.biz

Товар сертифицирован.

ДЮЙМЫ
32, 26, 23, 22, 19

LED TV

USB Video

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Full HD

ТЕЛЕВИЗОРЫ

IRBIS
ТЕХНИКА УСПЕХА

В лучших магазинах электроники

Кирилл Волошин

DEPONIA

Низы не хотят

Вопреки ожиданиям, почетное звание «LucasArts наших дней» сегодня принадлежит не **Telltale Games** или **Pendulo Studios** (те слишком уж ударились во взрослую тематику), а немцам из **Daedalic Entertainment**. Именно они с завидной регулярностью выпускают трогательные рисованные квесты, в которых фантазия бьет ключом, смех соседствует с грустью, а несколько инфантильные, но такие обаятельные герои неизбежно напоминают Гайбраша Трипвуда. И при этом немцы, как и **LucasArts** в свое время, стараются делать разнообразные игры — не по механике, конечно (тут как раз все стабильно, как в швейцарском банке), а по тематике и, простите, сеттингу. Для резвых скачков от пиратского приключения к байкерам, а оттуда в потусторонний мир у них еще, конечно, кишка тонка, но разброс интересов тоже поражает: побег из психдома, экологические проблемы современного мира, философская притча в духе Хидео Миядзаки, фэнтези с орками и говорящими воронами. А теперь вот и стимпанк, вдохновленный «Футурамой» и «Автостопом по галактике».

Deponia живописует классическую киберпанковскую диалектику: одни живут на свалке металлолома и мечтают о лучшей жизни, другие наслаждаются футуристическими благами в парящих над отбросами городах. И когда кто-то оттуда падает вниз, начинается самое интересное. Правда, главный герой, парень по имени Руфус, хотел, наоборот, закинуть себя на самодельной катапульте в верхний город, но в итоге и сам не долетел, и случайно сбросил вниз симпатичную девушку. Та, придя в себя, приняла его за своего парня, и Руфус, глядя на нее, видел уже не девушку, а билет в лучшую жизнь.

Скажем сразу: как квест Deponia оставляет противоречивые ощущения. С одной стороны, тут много загадок, активных точек и предметов, собираемых в безразмерный карман, много фантазии и оригинальных ситуаций (как вам необходимость легким движением руки превращать пожарную часть в больницу или тюрьму и обратно?). Но зачастую мало логики. Как и в **The Whispered World**, бывает трудно понять, чего от нас хотят авторы, по какому принципу решается та или иная головоломка и зачем вообще смешивать порох с перцем чили, поить кошку наркотиком или засовывать шарик с веселящим газом в трубу. Видимо, понимая уязвимость этой части игры, авторы предусмотрели возможность пропустить некоторые пазлы.

Что касается сюжета, харизмы, юмора, героев и вообще атмосферы, то игра сделана если не на уровне того же «Автостопом по галактике», то где-то рядом. Эгоистичный циник и романтик в одном лице, Руфус напоминает то трогательного фантазера, барона Мюнхгаузена, со своим полетом на самодельной катапульте, то обаятельного хулигана, который издевается над кошками, попугаями, друзьями, бывшими подружками и сводит с ума робота, обожающего щелкать пленки с пупырышками. Совершая очередную гадость, он мерзко хихикает, а в какой-то момент даже соглашается уничтожить родную свалку со всеми ее обитателями. В то же время Руфус способен любить, может совершить благородный поступок и пожертвовать собой, если

понадобится. Поэтому в финале комедия отходит на второй план и проступают грустные, почти философские нотки в духе той же The Whispered World.

Жанр
Квест
Издатель
Lace Mamba Global
Разработчик
Daedalic Entertainment
Мультиплеер
Есть
Платформа
PC
Сайт игры
deponia.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

И все это происходит в мире, где зубная щетка может сбежать от хозяина, макет быка живо реагирует на фото буренки, а в голове симпатичной девушки есть встроенный дисковод, позволяющий стирать и перезаписывать ее память. Ну как не влюбиться в такую игру и не добраться до финала, преодолевая пусть иногда и несколько сумбурные загадки?

■ ■ ■

Немцы из Daedalic Entertainment сегодня напоминают начитанного мальчишку, который рос на хороших книгах, фильмах, играх и мультиках, мечтательно смотрел в окно, а теперь стал большим и хочет сам смешить, как Дуглас Адамс, философствовать, как Хидео Миядзаки, и делать квесты, как Тим Шейфер. И вы знаете — у него неплохо получается. ■

Пока Руфус мечтает о лучшей жизни, другие мечтают научиться рисовать так же шикарно, как художники Daedalic Entertainment.

Музыкальный автомат для приготовления суперкофе заставляет вспомнить о знаменитом пианоктейле Бориса Виана или «органе для духов» Гюисманса.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Не всегда логичный, но трогательный, смешной и увлекательный квест, заставляющий вспомнить о «Футураме» и Дугласе Адамсе.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямиком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на Igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.

2. В APPSTORE ДЛЯ iPAD И iPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPAD/iPHONE.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на Igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPAD) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.

\+ Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ру».

3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайновом магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.

ДЕШЕВЛЕ

у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ

действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ — издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ

ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».

Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.

Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.

Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Платформа: 3DS

Издатель: Square Enix
Разработчик: Indies Zero

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Theatrhythm Final Fantasy — это откровенный фансервис, подарок от **Square Enix** фанатам FF на двадцатипятилетие сериала. Тем более удивительно, что это едва ли не лучшая игра в серии за последние несколько лет.

Сочетание следующее: десятки известных мелодий, механика **Elite Beat Agents** и немного **PaRappa the Rapper**, известные всем герои, и все это на портативной консоли, где приличной ритм-игры еще не было.

В лучших традициях ранних частей Final Fantasy вступление рассказывает невнятную историю про кристаллы, но потом включается музыка, и все налаживается — все-таки мало кто умел выжать из восьмибитных пищалок такую красотку, как Нобуо Уэмацу (как и мало кто осмеливается носить такие вызывающие усы). Внешне игра успешно имитирует обычную Final Fantasy, но вместо того, чтобы управлять персонажами напрямую, мы ударяем по экрану стилусом в такт музыке, а также водим и чертим зигзаги, следуя экранным подсказкам в духе **Guitar Hero**. На каждую часть сериала приходится по несколько песен, на каждую песню — три уровня сложности. А чтобы никто не сомневался в том, что это обычная обдираловка фанатов, часть песен вынесли в платное DLC — теперь так можно и на 3DS.

Самое большое достоинство Theatrhythm — ее высокая сложность. Чтобы открыть все 99 песен, потребуется долго тренироваться, но так только интереснее. Игра тщательно просчитывает, насколько вовремя вы ударяли по экрану, и в зависимости от этого выносит вердикт. Набирая очки, вы открываете заставки, коллекционные карточки и другие бонусы, связанные с серией. Расчет на ностальгию срабатывает, но пусть это и очень хорошая ритм-игра, у ветеранов Final Fantasy она скорее вызовет грусть: Theatrhythm наглядно показывает, какой замечательной серия была и какой, ммм, странной стала. — *Антон Мухатаев*

ICE AGE 4: CONTINENTAL DRIFT — ARCTIC GAMES

Платформы: PC, Xbox 360, PS3, Wii, NDS, 3DS

Издатель: Activision Publishing
Разработчик: Behaviour Interactive

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

Очередному выступлению героев «Ледникового периода» в кинотеатрах, как и полагается, сопутствует видеоигра. **Ice Age 4: Continental Drift — Arctic Games**. Это еще одно выступление в жанре «игра по мультфильму, не имеющая с ним почти ничего общего».

Кажется, что игра сделана не по одноименной картине, а приурочена к летней Олимпиаде в Лондоне. Это набор мини-игр на спортивную тематику, в которых игрок представляет одну из двух команд, организованных героями мультика. Даром что виды спорта тут исключительно зимние.

С режимами никаких сюрпризов: есть небольшая кампания и «свободная игра» (а также ее чуточку переработанный аналог Tournament), где мини-игры представлены в чистом виде. Собственно, с играми дела обстоят куда интереснее — тут и слалом, и лыжный триал, и керлинг, и несколько экзотических испытаний, как, например, забава с условным названием «бег по лабиринту с орехом в руках». Развлечения, разумеется, нехитрые, работают на двух кнопках и в целом ориентированы на детей, но игроки постарше тоже могут получить некоторое удовольствие.

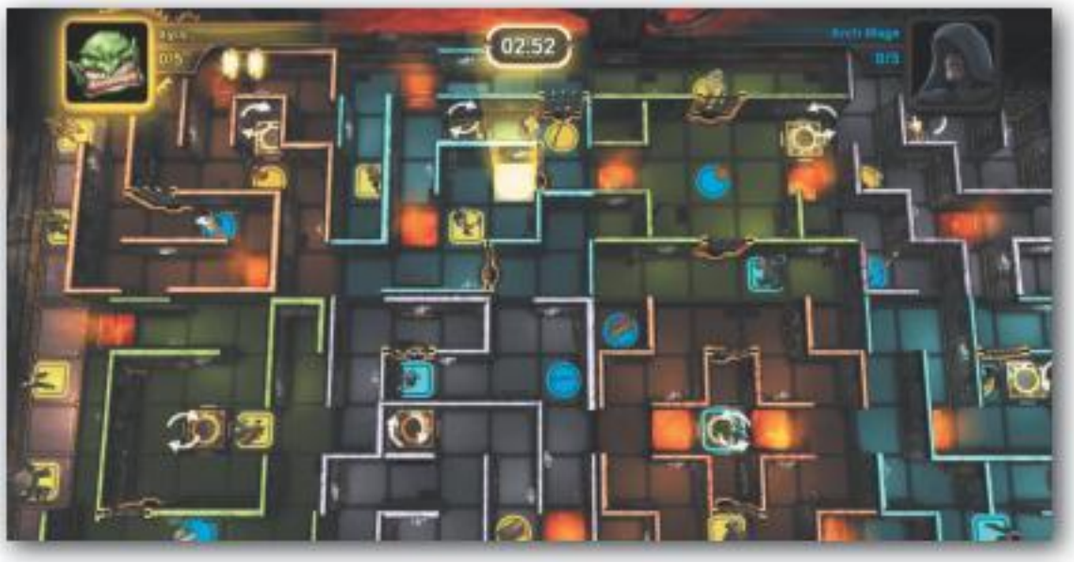
Грустно лишь, что состязания быстро кончаются, а видеоролики, которыми нас пытаются развлечь, хоть и красивые, но скучно поставлены, ужасно утомляют и, откровенно говоря, вообще здесь ни к чему — разве что помогают восстановить силы, если вы играете на Xbox 360, махая руками перед Kinect.

Поиграв в Arctic Games, с ностальгией вспоминаешь замечательный **Crash Bash** — вот уж где действительно потрясающий сборник мини-игр. Подумайте хорошенько, прежде чем покупать Arctic Games. Может быть, лучше перепройти старые части «Ледникового периода», где практически все хорошо? — *Дмитрий Ежов*

DUNGEON TWISTER

Платформа: PS3

Издатель/разработчик: Hydravision Entertainment



Dungeon Twister, как и подобает любой культовой фэнтези-настолке, существует в нескольких сильно непохожих друг на друга редакциях. По самой популярной из них французы **Hydravision Entertainment** (сериал **Obscure**) и сделали видеоигру.

Надо сказать, это продукт для очень специфической категории людей. Если вам лень разбираться с настоящей масштабной картой-лабиринтом и многочисленными фигурками гоблинов, но почему-то не лень изучать сотни иконок на экране телевизора, елозя по панели действия стиком геймпада, что, скажем прямо, настоящая пытка, — добро пожаловать в Dungeon Twister. В любом другом случае цифровая версия этой настолки просто не попадает в поле ваших интересов, так что лучше о ней сразу забыть.

Если отвлечься от дикой сложности и запутанности, это вполне обычная партийная ролевая игра, где две команды по четыре персонажа исследуют смертельный лабиринт — с огнем, ямами и прочими полагающимися ловушками — и сражаются в пошаговом режиме, пытаясь максимально эффективно тратить очки действия. Никакого сюжета в Dungeon Twister нет, но это к лучшему: доспехов, карт, магических зелий и оружия с кучей характеристик тут такое огромное количество, что голова и так идет кругом. Тем более что и без очередной фэнтези-присказки в здешних битвах (нудных, некрасивых и до тошноты подробных) случайный игрок наверняка крепко уснет.

Здесь прежде всего непонятно, почему разработчики неплохого молодежного ужастика решили на старости лет заняться узконаправленным ролевым хардкором. Впрочем, в случае с Dungeon Twister, где одно лишь освоение базовых правил потребует от вас прохождения двадцати обучающих уровней, — это еще меньшая из тайн. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

BEAT THE BEAT: RHYTM PARADISE

Платформа: Wii

Издатель/разработчик: Nintendo

Сборник мини-игр может быть выдающимся, особенно если его делает **Nintendo**, которая и придумала этот жанр своей **WarioWare**. Лучшее доказательство — музыкальная серия **Rhythm Paradise**, перешедшая с портативных консолей на Wii. Вообще говоря, это даже не игра, а детский сад, — но такой, что превращает любого взрослого в кричащего ребенка. Все из-за сложности: проверено, что игра озадачивает даже профессиональных барабанщиков. Отчасти это и главная проблема домашней версии Rhythm Paradise. Как и предшественница, она требует не столько чувства ритма, сколько чувства собственного достоинства — вызубрите ли вы ритм или сдадитесь раньше времени?

Сам процесс жутко увлекателен. Вам предлагают одну безумную мини-игру за другой с участием танцующих креветок, поросят на совете директоров и обезьянами-гольфистами. Все одновременно очень просто — надо лишь вовремя нажимать на одну кнопку в ритм музыке (иногда на две) — и очень сложно, потому что игра требует фантастической реакции и предпочитает привычным битам синкопы (несовпадение ритмического акцента с метрическим) и необычные размеры такта. Один из приятных бонусов европейской версии — прекрасный саундтрек доступен как на японском, так на и английском языке.

В конце уровня Rhythm Paradise оценивает вашу точность и, если вы были достаточно хороши, открывает следующий этап. Вскоре цепочка пройденных заданий превращается в сборник-ремикс, где музыка ускоряется и сложность увеличивается в разы. Если с чувством ритма у вас проблемы, можно использовать экранные подсказки.

Rhythm Paradise — это очень смешная, во многом дикая, сложная и при этом элементарная игра, которая, надеемся, откроет некоторым игрокам другую сторону Nintendo. Потому как многие, к сожалению, с ней не знакомы. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

ENDLESS SPACE

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
Amplitude Studios

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Мы уже привыкли, что игры про «пыщ-пыщ» и MMORPG приносят наибольшую прибыль, а вот сложные жанры, такие как 4X-стратегии, переживают не лучшие времена. В такой ситуации **Endless Space** — на удивление удачная подражательница популярных космических серий вроде **Galactic Civilizations** — пришлась как нельзя кстати.

После создания своей персональной галактики вы становитесь ее императором и отправляетесь покорять бесконечные просторы космоса. Каждая цивилизация, как и полагается, имеет сильные и слабые стороны: одни нации хороши в науке, другие постоянно воюют, а у третьих неплохо подвешен язык и развита торговля.

Впрочем, первое время геймплей за каждую почти не отличается. Сначала придется исследовать и заселять пригодные для жизни планеты и искать необходимые для развития ресурсы. Чем удачнее проведете поиски, тем больше систем будет доступно для колонизации, а управлять ими и открывать новые точки на карте станет проще.

Картина меняется после того, как другие цивилизации осознают свою мощь и начинают бороться за власть. За господство идут настоящие сражения, каждый союзник становится на вес золота, приходится грамотно командовать флотом и умело вести переговоры.

По сравнению с эталонными играми жанра бои в Endless Space не очень увлекательные, баланс недостаточно выверенный, а дипломатия слишком упрощена и нуждается в доводке, да и вообще — все это мы видели уже миллион раз, концепция стара как мир. Но все так же работает. Трудно не согласиться с Крисом Тейлором: стратегии, как и шахматы, действительно переживут века.

Разработчики даже не стремились вытолкнуть из ямы забуксовавший жанр, а просто сделали неплохую по всем параметрам космическую стратегию. В некотором роде — тоже достижение. — *Алексей Пилипчук*

WRECKATEER

Платформа:
Xbox 360

Издатель:
Microsoft Studios
Разработчик:
Iron Galaxy Studios

Пока **Rovio** запускала разгневанных птиц в космос (**Space**), отправляла их развлекаться на карнавалы (**Rio**), а на выходных купалась в бассейне с деньгами, в Чикаго команда голодных разработчиков вынашивала коварный план захвата «птичьего гнезда» на Xbox 360. Главным оружием выбрали Kinect, а в покровителей записали компанию **Microsoft**, чьи зеленые глаза при фразе «**Angry Birds**, но в 3D и намного круче» так сверкнули, что даже слепой попрошайка на другом конце Редмонда повторно ослеп.

В игре **Wreckateer** нужно разрушать средневековые замки, швыряя в них разными предметами. Механика отлично подошла для Kinect, и, как ни удивительно, в этот раз управление реализовали действительно на должном уровне. Игрок собственными руками хватает баллисту, заряжает ее, прицеливается, а затем отправляет один из шести типов зарядов в замок, корректируя полет снаряда.

Управление простое и отзывчивое. Здесь не чувствуешь себя чернорабочим, от которого требуют уложить плитку в ванной с помощью бензопилы и клизмы, как в большинстве проектов для Kinect. Но если управлять игрой можно не выламывая себе руки, то смотреть на экран без вреда для здоровья, увы, не получится. Wreckateer зачем-то украла цветовую гамму **Fable Heroes**, разбавив болотные оттенки чем-то настолько психоделическим, что на протяжении всех шестидесяти одинаковых уровней не оставляет чувство, будто за стенами замков крестьяне смотрят на пейзажи и сходят с ума, а рыцари просто выкалывают друг другу глаза, чтобы больше не видеть этот ужас.

Даже несмотря на дружелюбное управление, из Wreckateer получилась скучноватая и однообразная игра, которую к тому же комментирует слишком наигранный шотландский голос, чей хозяин явно держит игрока за идиота. — *Максим Бурак*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.5

DYAD

Платформы:
Xbox 360, PS3

Издатель:
Sony
Разработчик:
Right Square Bracket
Left Square Bracket Games

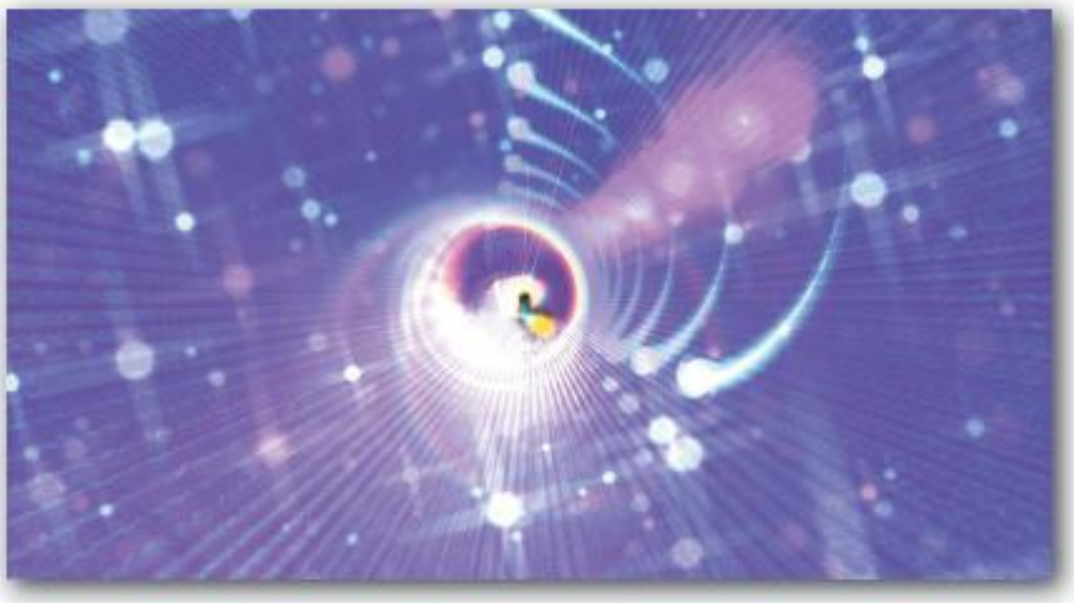
Так же как и **Rez**, **Wipeout** и **Audiosurf**, с визуальной точки зрения **Dyad** принадлежит к разряду так называемых эпилептических игр: куча ярких цветов, которые сменяют друг друга с огромной скоростью под ритмичную музыку. Подойти и посмотреть на происходящее на экране захочет даже ваша прабабушка (правда, лишь с целью убедиться, что вы пересели с аудионаркотиков на что-то потяжелее). Но если для стороннего зеваки происходящее на экране — визуализация серьезного наркотического трипа, для игрока это — настоящая магия.

Dyad с ходу цепляет и увлекает своим сумасшедшим настроем. Игра погружает в цветную массу всего за несколько секунд и помпой начинает закачивать адреналин в сердце. Вы управляете странным осьминогоподобным существом, которое гоняет по трубопроводу, спаянному из мертвых радуг и единорогов. Крюком хватаете и соединяете разноцветные сферы, чтобы накопить энергию, и с ее помощью несетесь еще быстрее, разрушая (протыкая, если пользоваться терминологией игры) все на своем ярком пути.

На каждом уровне перед вами ставят новые задачи, требующие еще больше хватать, протыкать и ускоряться, а в дальнейшем также и уворачиваться от разных объектов, крича и паникуя. Темп потихоньку наращивается, музыка становится все быстрее и агрессивнее. В какую-то секунду вы просто сливаетесь с игрой и перестаете замечать окружающий мир, перед глазами остается лишь разноцветный фейерверк, бешеная скорость и животный драйв.

Главная задача любого геймдизайнера — сделать одновременно простую и гениальную механику, которая очень долго не надоедает. У создателей Dyad это получилось.

Игра дарит ощущения (мы только предполагаем!) как от употребления ЛСД на дискотеке, но без пагубных последствий. — *Максим Бурак*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.5

SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY

Платформа:
PC

Издатель:
Nordic Game
Разработчик:
Mind Over Matter Studios

За четыре года разработки **Faith in Destiny**, самостоятельный аддон к **Spellforce 2**, стал чем-то вроде «Летучего Голландца». Игра то и дело всплывала в профильных новостях, разработчики вещали об очередном сдвиге релиза, после чего судно вновь уходило в туман — чаще всего далеко и надолго. Когда же час пробил и аддон наконец бросил якорь в порту, всеобщему взору предстало судно настолько жалкое и потрепанное стихией, что, ей-богу, лучше бы до конца своих дней оно оставалось жанровым призраком.

Faith in Destiny вышла в год релиза **Diablo 3** и анонса **Unreal Engine 4**, но играется и выглядит почти как **Warcraft 3** десятилетней давности. Разница в том, что в **Blizzard** знали, в каких пропорциях нужно смешивать стратегию и RPG, а **Mind Over Matter** порадовать профессора Снейпа своими успехами в зельеварении не могут. От начала и до финальных титров Faith in Destiny не может определиться, кем ей быть. Для RPG здесь не хватает вариативности и хороших диалогов, для стратегии — глубины и динамики, а просто для современной игры — свежих идей, бюджета и, чего уж скрывать, актуальной картинки. Плюс ко всему разработчики то и дело сами вставляют игре палки в колеса — ставят лимиты на число юнитов, заставляют проходить неуместные головоломки с рычагами и показывают скверно поставленные катсценки, чем начисто сбивают и без того неровный игровой ритм.

В отчаянной попытке урвать оценку повыше, аддон старается удивить игрока угловатыми драконами, но уже слишком поздно. Невзрачную, тоскливую, морально устаревшую игру не спасают ни пресная история об очередном довакине, ни заветная возможность оседлать крылатого ящера. В чем прок от ручного дракона, если персонаж быстрее бегает на своих двоих, а раздавать затрещины врагам легче с помощью оравы бронированных дуболомов? — *Сергей Колокольников*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.5

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

МЕРТВЫЙ СЕЗОН

Когда в начале июня этого года разработчики **MADFINGER Games** анонсировали **DEAD TRIGGER**, довольно сложно было смириться с мыслью, что перед нами вообще мобильная игра. Обещания авторов состояли в основном из выражений вроде «ragdoll-физика» и «эффекты постобработки», а одно из ключевых преимуществ шутера перед конкурентами по жанру звучало как, извините, «реалистичный и пугающий 3D-звук». Казалось, в общем, на прилавки грядет новый архаичный PC-боевик с зомби и тесными уровнями, тем более что внешне DEAD TRIGGER как раз вполне сопоставима с какой-нибудь **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green.** К счастью, правды в наших ранних предположениях оказалось мало: в списке рабочих платформ оказались только iOS и Android.

Несмотря на, очевидно, не самые мощные технологии (та же **N.O.V.A. 3**, к примеру, занимает аж в десять раз больше дискового пространства и периодически тормозит на гаджетах старше 2011 года выпуска), выглядит свежий карманный хит MADFINGER Games сегодня абсолютно потрясающе. Текстуры яркие и четкие, оружие приятно бликует под светом ламп, а у ходячих трупов, помимо убедительного горлового кряхтения, имеется даже вменяемая лицевая анимация (ее авторы гордо выпячивают в специальных мини-сценках, где вам необходимо бороться с зомби на короткой дистанции). Тут, впрочем, дело не столько в художественных талантах студии, сколько в предельной камерности происходящего: каждый уровень — коротенькая миссия в строгих декорациях (тоннель метро, тусклая комната); соответственно, никаких эпических пейзажей Сан-Франциско в духе пресловутой третьей «Новы» в игре нет. Все скромно.

Собственно экшен превзошел все ожидания. Расстреливать вереницы кровожадных мутантов (по сюжету у нас тут, к слову сказать, опять супервирус) здесь, как правило, интересно ровно до тех пор, пока не надоест действующий образец оружия. В последнем случае можно отправиться в магазин и за игровую валюту купить какой-нибудь модифицированный кольт. Или лазерный резак. Или, наконец, миниган. Единственное, пожалуй, маленькое неудобство традиционно связанно с управлением: игра не разрешает перемещать иконки действия, а по умолчанию большая их часть располагается в правой части экрана. В итоге повороты камерой часто путаешь со стрельбой; вдобавок это неудобно еще и тем, что, судорожно стреляя правой рукой, часто закрываешь пальцами динамик. Без гарнитуры «пугающий 3D-звук» точно пройдет мимо вас.

Никакой регенерации здоровья в игре нет, от серьезных ранений спасают разве что бинты. Все по хардкору.

Миссии встречаются абсолютно разные — от банальной задачи продержаться определенное время до квестов по доставке провизии.

Главное сходство игры с предыдущим проектом студии SHADOWGUN состоит в том, на Android проект заточен под технологию NVIDIA Tegra 3.

УДИВИТЕЛЬНО, НО РАБОТАЕТ

Выход **Amazing Alex** многие уже успели окрестить главным событием мобильного рынка этого лета — что, в общем, неудивительно, учитывая то, что предыдущую игру финнов **Rovio Games**, **Angry Birds**, многие считают главным событием мобильного рынка вообще за все время его существования. Хотя судьбе Алекса в целом не позавидуешь: дебют белобрысого мальчугана состоялся в известном видеоролике, посвященном миллиардным продажам «Злых птиц»; в последующем о герое вспомнили только тогда, когда разработчикам понадобилось видное лицо для собственной версии головоломки **Casey's Contraptions** (на которую финны даже купили права). Сегодня, впрочем, кому-либо жаловаться грех — продажи игры зашкаливают, Алекс стал мировым героем, а Rovio и **Chilingo** опять на коне.

По факту перед нами классический набор головоломок в духе **Incredible Machine**. Есть яркая локация с заданным набором предметов (трубы, ножницы, воздушные шары, теннисные мячики и так далее) и инвентарь, в котором также представлено несколько вещей. Комбинируя предметы между собой, игрок решает разные задачки: например, запускает шарики в воздух, а мячики проводит через трубы в обозначенную точку уровня. Сложность увеличивается постепенно, но уже спустя несколько вводных задачек Amazing Alex бросает серьезный вызов — преодолеть сотню уровней удастся лишь самым отчаянным.

Разумеется, в Amazing Alex присутствует бездонный внутриигровой редактор, позволяющий строить свои уровни.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

FRISBEE FOREVER 2

iOS, Android

Сиквел популярного в узких кругах симулятора тарелки фрисби — известного спортивного снаряда из пластика в форме диска. Свободно управлять тарелкой в игре нельзя (скорость движения, например, задается автоматически), зато можно регулировать угол полета — это в конечном счете и определяет правила прохождения уровней, выполненных в виде полосы препятствий на пейзажном фоне. Ключевое отличие второй части от оригинала — яркая и даже, кажется, чуточку более объемная графика. Механика, к счастью, не изменилась совсем.

WHERE'S MY PERRY?

iOS, Android

Слегка перерисованная версия прошлогодней диснеевской головоломки про крокодила **Where's My Water?**. Собственно крокодила тут больше нет (на смену жизнерадостному жителю канализации пришел утконос в фетровой шляпе), а вот игра и ее цели ровным счетом не изменились: путем решения хитрых загадок нам все так же необходимо провести воду в обозначенную точку уровня. По-прежнему необычно, смешно и увлекательно, отказаться от такого продолжения поклонникам оригинала абсолютно не хватит душевных сил.

CAUGE

iOS

Новая игра японского визионера Кендзи Ино — нечто среднее между изысканной арт-инсталляцией и нормальной долларовой побрякушкой из сервиса App Store. Играется, что интересно, примерно так же, как и звучит: если не обращать внимания на многозначительный белый фон и дикую закадровую музыку, удивляться здесь толком нечему; механика («регулируем длину линии собственными пальцами») — простейшая. А вот в совокупности все это, как и полагается настоящему интерактивному искусству, затягивает в себя с головой.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

THEENDAPP

iOS

Изложение на тему **Jetpack Joyride** (или, если вам так удобнее, **Temple Run**) в густых постапокалиптических красках. Вместо залов секретной лаборатории — дымящиеся городские руины; вместо щербатого мачо с джетпаком — серьезный подтянутый мужчина, предпочитающий передвигаться на своих двоих. Главная проблема игры в том, что маневрировать героем в 3D-перспективе очень неудобно: с прыжками и подкатами справиться еще можно, а вот с резкими поворотами, например, уже возникают проблемы. В итоге управление здесь утомляет даже сильнее, чем ржавые пейзажи улиц.

THE AMAZING SPIDER-MAN

iOS, Android

Классический неудачный блокбастер по лицензии от всемогущей **Gameloft**. Грубо нарисованный серый 3D-Манхэттен напоминает коробку из-под обуви, да и делать в нем откровенно нечего — охотиться за бонусами надоедает уже на третьей минуте прохождения. С экшеном тоже беда: камера слишком медленная, а боевая система просто неудобная. А кривые постановочные сцены на манер «больших» игр никаких особых волнений, конечно, не вызывают. Еще Gameloft недавно отметилась похожей игрой к премьере нового фильма про Бэтмена, и про нее можно сказать примерно то же самое.

METAL SLUG 3

iOS, Android

Трагически неудобный мобильный порт гениального двухмерного экшена, в который (скажем по секрету) куда разумнее поиграть на Nintendo Wii, PS2 или хотя бы PSP. В версии для телефонов и планшетов управлять приходится виртуальными кнопками — пока освоишься с безостановочной стрельбой (других правил победы в **Metal Slug**, если что, просто нет), повредишь экран. И это не говоря уже о том, что глазеть на здоровых роботов попросту лучше на таком же здоровом экране телевизора.

Подготовил Дмитрий Ежов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

В ЧЕРНОМ ОМУТЕ

Истории известно не так много случаев, когда суровая компьютерная ролевая игра успешно выступала на домашней консоли (хотя бывало, конечно, что и выступала чуть ли еще не лучше, чем на PC; см. «**Ведьмак 2**»), и пиратские приключения **Risen 2: Dark Waters**, в общем, ни разу не исключение из правил. Самые заметные из промахов версий для Xbox 360 и PS3: не очень удачно адаптировано под геймпады (это если излагать цензурно), а пейзажи на дальних дистанциях выглядят как-то не особенно симпатично. Играть, словом, можно исключительно ради приличной истории и приличных квестов, которых в игре, напомним, не так уж и много.

Но дело тут, конечно, не в каком-то условном «плохом управлении» или «плохой графике», а в том, что Risen 2 — это по духу, по устройству исключительно компьютерная игра. То, как устроен интерфейс, как двигается герой, как построен мир и задания, — все это предполагает, что вы будете сидеть за игрой перед монитором, вывернув позвоночник колесом. Так что если вам не хочется играть в новую реинкарнацию «Готики» на PC — значит, вам не хочется играть в нее в принципе.

Иногда кажется, будто бы авторы используют раз за разом анимации еще из самой первой «Готики».

Такой глянцевой картинки в игре нет даже на PC. На консолях — тем более.

НОВАЯ ОШИБКА РЕЗИДЕНТА

В последние несколько месяцев **Sony** активно дает понять, что делать смелые игры, целиком заточенные под управление моушен-контроллером, умеют отнюдь не только на платформе **Nintendo** (более того, там с этим давно уже наигрались вдоволь). Сам контроллер, **Move**, продается не слишком хорошо, но игротека PS3 более-менее растет: там теперь и подвижные мини-игры, и оригинальные спортсимы, в которых надо много махать руками, и увлекательный симулятор чародея. В общем, соперничество с Microsoft можно пока отложить, задача номер один — побороть Wii, благо что идеологически пульты очень похожи. Портирование увесистого сборника из **Resident Evil: The Darkside Chronicles** и **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, ранее бывших как раз заметными Wii-эксклюзивами, по всей видимости, еще один хитрый ход японского издателя.

Основную ценность сборник представляет для фанатов вселенной. Игры проливают свет на события, оставшиеся за кадром основных частей Resident Evil. А вот с точки зрения геймплейного опыта, напротив, никаких откровений не предусмотрено — перед нами предсказуемые рельсовые тиры, не способные удивить игрока, видевшего хотя бы краем глаза знаменитый сериал **House of the Dead** (в частности, конечно, блистательную игру с подзаголовком **Overkill**, также выходившую на PS3 с поддержкой Move и тоже переехавшую с Wii).

Разрешение картинки в переиздании, разумеется, подтянули до современных стандартов, а стрелять в зомби стало немного приятнее из-за поддержки системы трофеев. Тем не менее людям, в целом не особо увлеченным историей борьбы со зловещей «Амбреллой», HD-издание можно со спокойной душой пропустить. Особенно если играть вы привыкли в гордом одиночестве: хороший напарник, как известно, любой тир превращает в шумную веселуху.

Рельсовый тир сегодня — жанр, как ни крути, экзотичный, так что играть в ремейк все равно любопытно.

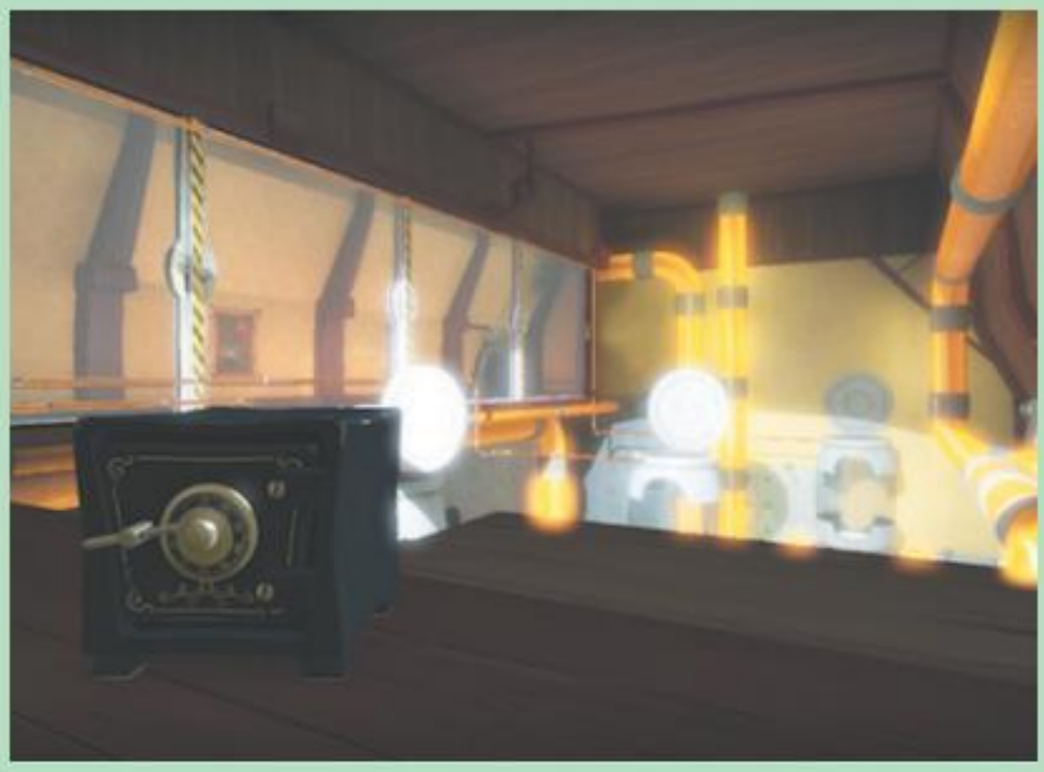
Приписка HD в конце названия сборника в последнее время все чаще означает, что над графикой никто толком не работал. Так, в общем, и тут.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

QUANTUM CONUNDRUM

С PC на Xbox 360 и PS3

Свежая игра от талантливой создательницы **Portal** Ким Свифт, добротная головоломка **Quantum Conundrum**, стала доступной и для владельцев консолей Xbox 360 и PS3. Порт — качественный, никаких нареканий тут и выдумать нельзя. Управление камерой от первого лица ровное, графика лишь чуточку уступает компьютерной версии (и то исключительно из-за разрешения картинки); в общем, вспомните консольный Portal — и получите полное представление. К тому же на приставках подобных игр (чтобы и с юмором, и с приключением, и с умными загадками) давно очень не хватает.



MARVEL PINBALL 3D

С Android на 3DS

За последние два года вышло чуть больше десятка игр, содержащих слова «Marvel» и «Pinball» в названии, включая даже проекты для «больших» консолей (а в скором времени они ожидаются и на, например, PS Vita). Но переиздание вездесущей и немного даже пошлой развлекухи для Nintendo 3DS вовсе не вызывает раздражения. Напротив, если и стоит играть в виртуальный пинбол, то только на этой консоли: графика в новой версии яркая и четкая, 3D-эффекты радуют глаз, а уровни в проектах **Zen Studios** и раньше были сплошь изобретательные. Настоятельно рекомендуем.

ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

С Xbox 360 и PS3 на PC

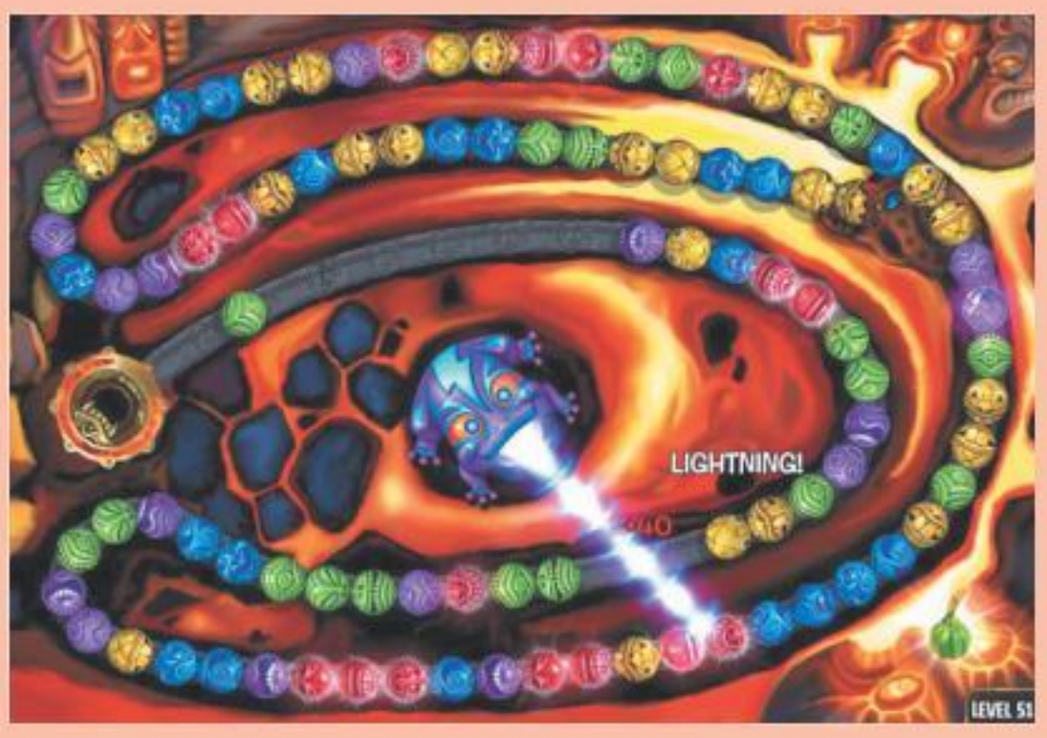
Мы когда-то уже шутили по поводу того, что Prepare to Die Edition — на удивление удачное название для переиздания Dark Souls на персональных компьютерах. И не только потому, что сама игра чудовищно сложная (это, напоминаем, садистская приключенческая RPG, в которой даже муравей может вас убить, будь ваши доспехи хоть трижды прочными), а скорее оттого, что сам порт наверняка получится чудовищным. Авторы и сами подтвердили, что в игре будет фиксированное разрешение в 720p, а FPS зафиксируют на 30 кадрах в секунду. А потом официально заявили, что игра будет… тормозить!

Она в итоге и правда тормозит, а еще вылетает и управляется исключительно с геймпада. За такой халтурой рассматривать какой-то там мифический эксклюзивный контент (новые локации, которые невозможно отличить от старых) явно никто не станет.

ZUMA'S REVENGE!

С PC, Mac, NDS и iOS на Xbox 360

Спустя оригинальную компьютерную версию, версию для «маков», мобильное переиздание и выход на карманном устройстве Nintendo, популярнейшая на сегодняшний день вариация «Зумы» добралась, наконец, до домашних консолей. Правда, пока только до Xbox 360 — здесь игру с недавних пор можно купить посредством цифровой дистрибьюции. Событие это довольно неоднозначное: с одной стороны, еще одна забава с жабой и цветными шарами никому не повредит, с другой — в сервисе XBLA полно схожих развлечений калибром покрупнее. Так что кто будет в это играть на своей домашней консоли — непонятно; ныне живущих людей, не видевших **Zuma's Revenge!**, в принципе осталось не слишком много.



Подготовил Дмитрий Ежов

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

КРОВАВЫЙ РЕЖИМ

Скажем сразу: несмотря на то, что рассказать о **Dawnguard** мы взялись именно в этой рубрике, в действительности рассматривать восьмичасовую добавку к **The Elder Scrolls 5: Skyrim** как типовое дополнение достаточно сложно. Многие из нас накрутили такое количество часов в оригинальной игре, что страшно озвучить, поэтому «чуть-чуть оригинальных приключений» в данном случае воспринимаются скорее как необычный эпизод любимого сериала — вроде тех, что телеканалы выпускают к Хэллоуину и Рождеству. Хотя, конечно, и вне контекста Dawnguard сильно выделяется на фоне наших прошлых изучений Скайрима; чтобы вы лучше понимали: год назад в похожем, гм, жанре отметился DLC Nightmare к ковбойской **Red Dead Redemption**.

Если у вас уже есть свой персонаж, достигший хотя бы десятого уровня в Skyrim, смело запускайте DLC — гарантированно станете гораздо сильнее, ловчее и в целом закаленнее. Но каким именно способом вы достигнете великой силы — еще большой вопрос. Сюжетная линия Dawnguard предлагает, в частности, стать либо охотником на вампиров (не совсем, правда, потомственным, как это обычно бывает; достаточно всего-то примкнуть к тайному клану «Стражей рассвета»), либо собственно вампиром. Срединный путь — пособирать барахло на новых участках карты и выключить игру, но это, подозреваем, не интересует вообще никого.

Главная проблема добавки — в том, что, как и любой бонусный эпизод любимого сериала, она всего-то предлагает посмотреть на привычные события в необычных ярких декорациях, и в отрыве от ключевой возможности стать мускулистой ушастой тварью и пожрать деревню почти не представляет интереса. Особенно для тех, кто уже давно сподобился ходить в The Elder Scrolls 5 как на работу — им мы предлагаем подождать новых, более глубоких DLC-историй. А вот играть в Dawnguard в процессе прохождения оригинального Skyrim вполне себе приятно.

Для мирного отдыха в игре предусмотрено аж две крепости. Впрочем, стоит записаться в ряды к адептам одного из замков, как второй автоматически перестанет быть мирным.

Дух приключения в дополнении присутствует, но выражен он далеко не так сильно, как настроение кровавого капустника.

ВНЕОЧЕРЕДНОЙ ОТПУСК

Конечно, исследовать тропический курорт и ковыряться тесаком в глазницах зомби, когда за окнами тоскливая осень, — это одно, а вот проделывать то же самое летом, когда вокруг и так практически тропики, да и смотреть на гниющие трупы нет никакого желания, — совсем другое. Впрочем, издателю **Deep Silver** сезонная обстановка совсем не помешала выпустить GOTY-издание **Dead Island**, куда помимо оригинальной сюжетной кампании вошло еще немного солнечных приключений на островном курорте Баной и целый новый образец оружия.

Ryder White — центральный DLC всего издания — своего рода напоминание о том, что в Dead Island есть хоть какая-то драма. Это двухчасовая история антагониста оригинальной игры, полковника Райдера Уайта (был послан навести порядок в зараженном месте, прямо как штурмовики USS в Ракун-Сити), за которого и необходимо играть. Несмотря на грубую внешность, в душе полковник, конечно, тонко чувствующая личность; в частности, он много страдает из-за инфицированной вирусом собственной жены. В какой-то мере терзания ему, правда, только помогают: в Ryder White мы сразу начинаем игру разъяренным бугаем пятнадцатого уровня, а прокачивать героя нельзя в принципе — он, мол, и так все умеет. По духу небольшая сюжетная кампания соответствует своему герою. Это абсолютно линейная, даже коридорная история с мужскими мотивами мести, где можно мочить зомби электрошокером и стрелять прямо из джипа.

Dead Island предлагает новые способы освежиться в погожий летний день.

А вот в «Арене» попутешествовать толком не выйдет, неверный шаг — и кровавая баня.

С **Bloodbath Arena** ситуация обстоит абсолютно иначе. Сюжета тут, напротив, нет совсем — это нехитрый контент-пак из четырех «арен», где игрокам (подразумевается кооператив) необходимо отражать волны противников, примерно как в режиме «Орды» из **Gears of War 2**. Иными словами, чисто компанейское развлечение — предусмотрена даже таблица лидеров.

Впрочем, купить свежее издание игры стоит не только из-за того, что каждый найдет себе здесь что-то по вкусу. Dead Island — действительно хороший зомби-экшен, и если вы его до сих пор не видели, то не упускайте, пожалуйста, шанс.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

CALL OF DUTY: MW3: DLC COLLECTION TWO

PC, Xbox 360

Пока **DICE** раз в несколько месяцев по-мужски подкрепляет свой **Battlefield 3** огромными порциями нового контента, авторы **Call of Duty: Modern Warfare 3** действуют далеко не так масштабно, предпочитая собирать маленькие изменения в кучку. Мы уже писали, что первый контент-пак получился на славу, так вот — второй не хуже. Есть и новые спецоперации, и свежие карты для нескольких режимов (включая дуэльный режим Face Off, который, впрочем, надо покупать отдельно). Будет интересно не только фанатам оригинальной игры, но и всем остальным.

MASS EFFECT 3: EXTENDED CUT

PC, Xbox 360

Можно долго спорить по поводу того, должен ли художник идти на поводу у публики так, как это делает **BioWare**, но нельзя не признать: с выходом Extended Cut количество недовольных финалом **Mass Effect 3** резко сократилось. Бесплатное дополнение представляет три более полных варианта развития судьбы Галактики (простым языком: в существующие концовки было вставлено несколько новых видеороликов) и один совершенно новый. Есть смысл скачать, особенно тем, у кого по поводу Mass Effect 3 до сих пор душа болит.

HARD RESET: EXTENDED EDITION

PC

Многими уже забытый старомодный (читайте: тормозящий, прямолинейный, неровный, но довольно красивый и почему-то даже немного милый сердцу) компьютерный шутер **Hard Reset** оброс дополнительным контентом. Новые сюжетные уровни, свежие противники, карты и даже невиданный босс — отличный повод пострелять еще немного в холодных киберпанк-декорациях. Тем более что оригинальная игра (вышедшая, напоминаем, прошлой осенью) как-то чересчур уж быстро закончилась.

ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

THE SIMS 3: DIESEL STUFF

PC

Мы, признаться, и сами устали регулярно описывать свежие добавки к третьей The Sims в красном блоке, но поделать, поверьте, ничего нельзя: вместо того чтобы выпустить, наконец, полноценный DLC с новыми манящими возможностями, авторы продолжают накручивать вокруг игры яркий шар из коллекционных украшений и модной одежды. На этот раз перед нами чемодан фирменных вещей сезона весна-лето 2012. Три бессмысленных контент-пака подряд — не многовато ли?

MAX PAYNE 3: LOCAL JUSTICE MAP PACK

PC, PS3, Xbox 360

Еще в первые дни после релиза **Max Payne 3** издатель **Take-Two Interactive** объявил, что разработчики будут регулярно освежать игру небольшими платными DLC — в основном с новыми картами. Первый из таких уже появился — и никого, честно сказать, не удивил. Мультиплеерные арены **Local Justice** здесь не слишком отличаются от тех, что уже есть в Max Payne 3 (приобретать стоит разве лишь ради дебютировавшей здесь винтовки M4), да в целом нас интересует совершенно другое: когда уже будут сюжетные дополнения к кампании?

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER — ARCTIC STRIKE

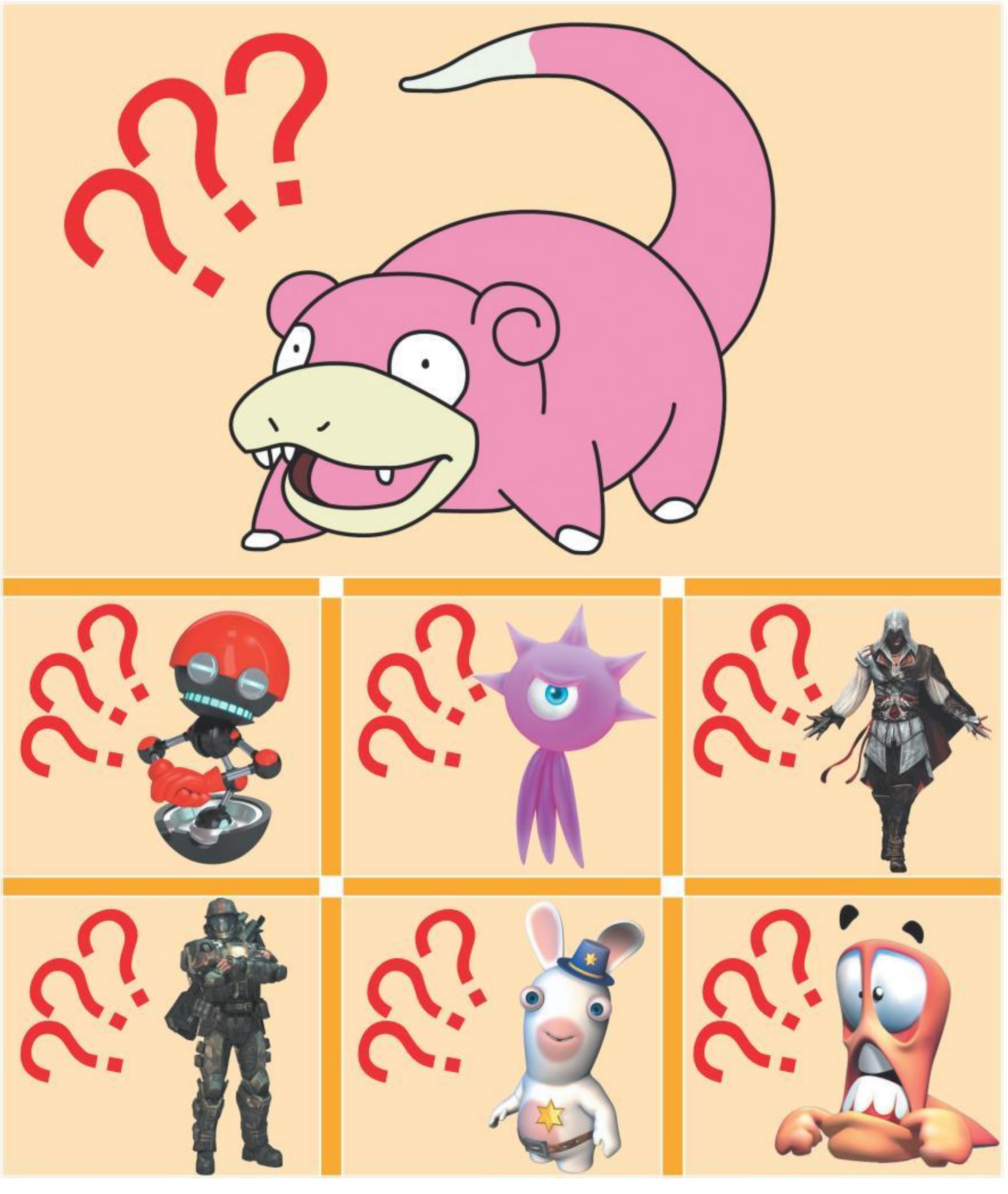
PS3, Xbox 360

Первое дополнение к очередному взрывному боевику имени Тома Клэнси предназначено по большей части для мультиплеера. Набор довольно так себе: несколько свежих пушек, не слишком увлекательные карты (читателей «Игромании», впрочем, наверняка заинтересует арена в Москве), увеличившийся порог прокачки и новый режим, в котором место убитого игрока занимает его напарник. Примерно такие же штуки входили и в Delux-издание оригинальной игры. А вот отдельно, да еще и за десять долларов, подобный набор покупать как-то не очень хочется.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

С этого номера «Игромания» решительно ужесточает требования к играм, которые мы готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы поднимаем планку, а заодно и сокращаем количеству мест на пьедестале до семи позиций. По этому поводу мы обнуляем все предыдущие результаты, чтобы заветная страничка впервые по новым правилам заполнялась прямо на ваших глазах. Низкий старт! Следите за обновлениями!



ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

С ЯНОМ КУЗОВЛЕВЫМ

Так получилось, что на последнем «ИгроМире» меня экстренно отправили брать интервью у главного геймдизайнера Lord of the Rings: War in the North Джейсона Оландера. Времени в обрез, и пятнадцати минут на подготовку хватило только на ознакомление с демоверсией на стенде. Скажу сразу — War in the North показался мне невыносимо печальным (орки, привычная бурая цветовая гамма, еще орки), а у Джейсона больше всего хотелось спросить, зачем нужно делать игру, которая ничем не отличается от миллиона других слэшеров.

На этот вопрос Оландер ответил так: больше всего разработчики гордятся энергичными, стремительными и жестокими схватками. В этот момент в глазах Оландера промелькнула искра и стало понятно — внимание стоит обратить не на приключения новых героев, и даже не на возможность обменяться парой фраз с Леголасом (все аутентично, по лицензии New Line Cinema). Игра задумывалась как безостановочный комбайн по разделке орочьих туш. С брызгами крови, отлетающими головами и жестокими добиваниями. Со стороны — скука смертная, но четкое осознание того, что ты пришел не читать сказки Фангорнского леса, а наводить огнем и мечом порядок на Севере, решает почти все проблемы и заставляет сосредоточиться на самом важном. Как результат, ожидания от игры оправданны, но это все равно не делает War in the North лучше. Понятно, что игра звезд с неба не хватает, а мое мнение предвзято.

Так вот, если всей этой истории не знать, то, скорее всего, покупатель (ну, или гордый пользователь торрентов, что более вероятно) не вникнет в суть игры, посмотрит на происходящее где-то час, спросит «А где Фродо?» и потом разочарованно отложит диск пылиться на полке.

Попробуем более доступный пример. Совсем недавно вышел документальный фильм Indie Game: The Movie (подробнее см. раздел спецматериалов). Кино скорее не про игры, а про разработчиков, которые за ними стоят. Люди эти живые и осязаемые, в отличие от видеоигровых персонажей, да и сталкиваются совсем с другими проблемами. Для Эдмунда Макмиллана это работа по десять часов в день и тяжелая операция на желчном пузыре, Фил Фиш извиняется на крупной выставке за жуткие баги и невозможность нормально поиграть. Fez, Super Meat Boy или Braid после фильма воспринимаются совсем по-другому. Новость про новый патч к Fez вызывает злорадную ухмылку: апдейт приводил к критическим ошибкам. Уже думаешь не про качество игры, а мысленно пытаешься ощутить себя в шкуре Фила, который сейчас наверняка рвет роскошные бакенбарды, а очки в модной черной роговой оправе запотели от слез.

Человеческий фактор сильно влияет на восприятие игры, и не всегда хорошо, когда отношение к проекту складывается из неправильных фактов. Часто игрок совсем не хочет разбираться в бэкграунде — ему просто лень. А ведь когда, например, знаешь, что актер Дэниел Дэй-Льюис настолько вживался в свою роль, что не мог встать с кресла-коляски даже после рабочего дня и просил постоянно называть его именем персонажа, чем вывел из себя Лиама Нисона на съемках «Банд Нью-Йорка», то кино после этого совершенно по-другому воспринимается.

В конце концов, человек привязывается больше не к игре, а к событиям вокруг нее. Питер Молиньё тренд распознал и теперь разрабатывает Curiosity, которая и не игра вовсе, а интересный социальный эксперимент про любопытство и медиапоток. Та же Diablo 3 прекрасна не великолепным балансом и штрафами в парочку сотен золотых за разбитую вазу, а постоянным информационным фоном (после забега с начальством могут принять на работу в Saatchi & Saatchi, игрок из Тайваня умер от марафона в 40 часов). Зачастую интереснее даже не играть, а просто быть в теме, при этом вполне возможно, что большая часть Diablo 3 — это не сбор золота и предметов, а сочинение гневных и не очень отзывов на форуме и недовольное общение с сотрудниками Blizzard.

Напоследок тема для размышления: как вы думаете, новая консоль Ouya вызвала резонанс (см. раздел «Не одной строкой») из-за того, что позволяет играть в Android-игры у телевизора или из-за возможности причаститься, пообщаться с разработчиками, узнать, как они работают, и хотя бы косвенно повлиять на проект?

ДАЙДЖЕСТ

Онлайн

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

АНОНСЫ

THE WAR Z И DAYZ БРАТЬЯ НАВЕК

Осень-осень, а давай у зомби спросим?

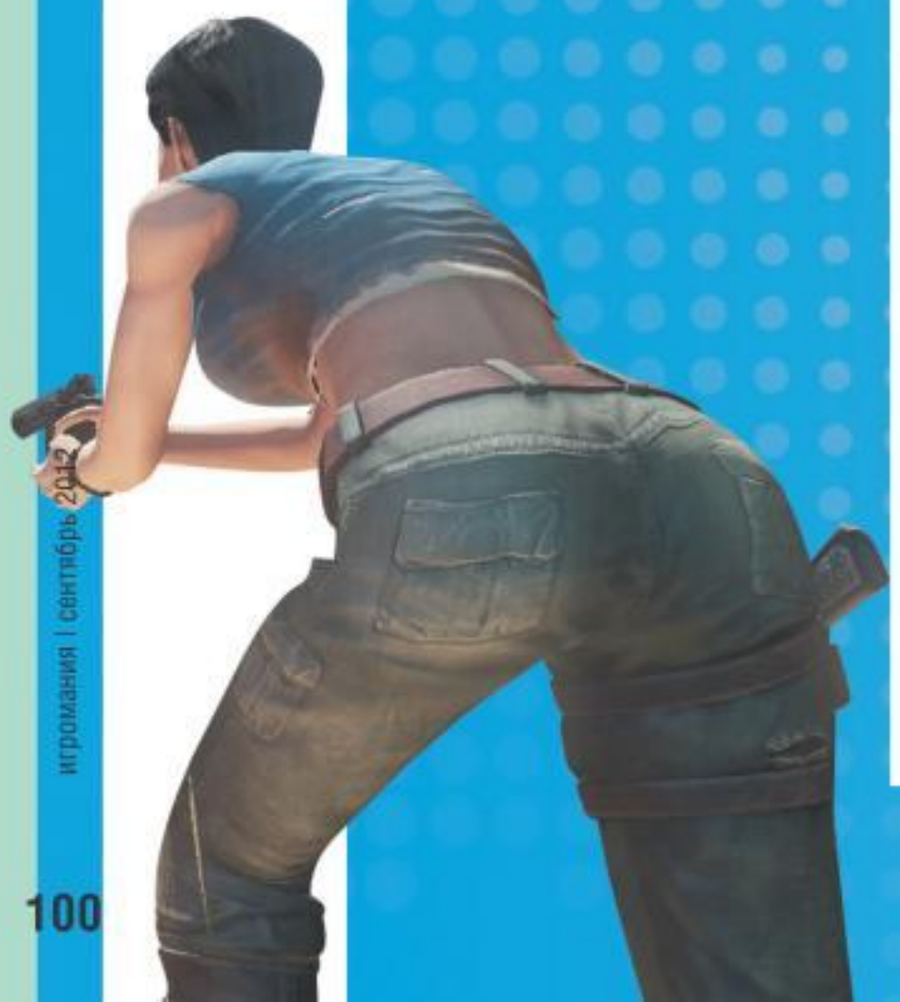
Если люди едят людей — это каннибализм, зато если людей едят мертвые люди — то это, оказывается, самый модный тренд сезона. Зомби-мод **DayZ** продолжает победное шествие: в августе количество игроков превысило миллион человек, а разработчики мода заявили, что до рождества DayZ превратится в самостоятельную игру. Все ожидали, что рано или поздно кто-то попытается повторить этот успех, но никто не думал, что это произойдет так скоро: в июле издательство **Arktos Entertainment** и студия **Hammerpoint Games** анонсировали онлайновый зомби-апокалипсис **The War Z**, выход которого состоится в ближайшие месяцы!

Как можно успеть создать клона к осени, если оригинал вышел в апреле, а шумиха вокруг него началась еще позже? Все очень просто. Это на самом деле не совсем клон. Скорее уж брат-близнец. Разработка игры началась еще два-три года назад, и какой она была вначале — остается лишь догадываться. Тему зомби выбрали лишь прошлой осенью, и, когда начался DayZ-бум, разработчики несказанно обрадовались — такой рекламы они не ожидали. «Мы были рады, что угадали с идеей делать игру про зомби; рынок и игроки действительно очень ждут такой проект. Успех DayZ нас очень воодушевил. Разумеется, многие изменения в игре, которые мы предприняли в последний момент, навеяны этим модом, а также пожеланиями его фанатов», — заявил продюсер Arktos Entertainment **Сергей Титов**.

О схожести двух проектов можете судить сами: огромные карты в 200-400 кв. км (в DayZ — 225 кв. км), хардкорный режим с окончательной смертью персонажа, а также главная цель — выжить любой ценой. Отличий, впрочем, гораздо больше. Игра будет менее сложной, здесь легче найти оружие и припасы, есть довольно безопасные поселения с NPC-охраной (которая, впрочем, не гарантирует стопроцентной безопасности), а от толпы озверевших зомби можно просто убежать. И, конечно же, если вы не переносите слово «хардкор» под любым соусом, The War Z предложит вам нормальный режим сложности, в котором смерть персонажа лишь блокирует его инвентарь на 1-2 дня. Плохо это или хорошо? Кому как. Один старый фанат DayZ однажды позавидовал молодому: «Эх, тебе хорошо, у тебя ничего нет… Можешь делать что хочешь. А на моего персонажа столько всего навешано, что я в игру боюсь заходить».

Клиент The War Z будет стоить 30 долларов, плюс к этому можно будет делать покупки в игровом магазине, оплачивая их деньгами или игровой валютой, выдаваемой за отстрел специальных зомби-мутантов.

Упрощенный вариант DayZ с неплохой графикой, квестами, таблицами рекордов и полноценной поддержкой? Хорошая заявка на победу.



ULTIMA FOREVER!

Культовая серия возвращается из небытия

Наконец-то стало ясно, почему Electronic Arts отказалась давать разрешение **Ричарду Гэрриоту** назвать свою новую игру именем **Ultima**. Оказывается, у них были свои далеко идущие планы. Компания BioWare анонсировала бесплатную ролевую игру **Ultima Forever: Quest for the Avatar**, которая станет одновременно и сиквелом культовой **Ultima 4: Quest of the Avatar**, и перезагрузкой всей серии Ultima. События развернутся 21 год спустя после событий четвертой части: Лорд Бритиш отправился в небеса, на трон взошла Леди Бритиш, а в стране воцарился такой хаос, что одним героем никак не обойтись. Разработчики обещают бережно отнестись к наследию игр, созданных Гэрриотом тридцать лет назад: «Мы просто взяли Ultima 4, с ее сложной этической системой и проблемами морального выбора, и перенесли все это на современные технологии», — говорит ведущий дизайнер **BioWare Mythic Кейт Флак**. Впрочем, даже в плане технологий разработчики были на редкость консервативны. Графика, например, будет двухмерной, разве что персонажей сделали в виде трехмерных моделей.

Если внимательно перечитать предыдущий абзац, то выяснится, что в нем ни разу не упоминалось слово «онлайн». В прошлом выпуске нашего дайджеста мы писали, что грань между онлайновыми и офлайновыми играми постепенно стирается, и Ultima Forever — яркий тому пример. «Ultima Forever скорее не MMO, а классическая приключенческая PRG», — отметил креативный директор Пол Барнетт. Любителям онлайна пугаться не стоит, благо в игре будет и мультиплеер, и кооператив, и взаимодействие с сотнями других любителей приключений, путешествующих по просторам королевства.

За деньги игроки смогут приобретать красивые вещички для персонажей, а также предметы и бонусы, повышающие комфортность игры. Представители студии уверяют, что не собираются вводить навязчивый донат. Барнетт даже сравнил схему оплаты со сбором денег на Kickstarter, мол, все добровольно, но чем больше соберем — тем больше сможет сделать нового контента. Релиз состоится в этом году на PC и iPad.

Разработчики настолько увлеклись стилем ретро, что даже концепт-арты выложили в разрешении 1024x768. Того и гляди добавят в список платформ ZX Spectrum и Commodore 64.

КОРОТКО О ВАЖНОМ

Известный голливудский режиссер **Сэм Рэйми** заявил, что не будет работать над экранизацией **World of Warcraft**, но это скорее хорошая новость, чем плохая. Причиной отказа стало то, что фильм, спустя шесть лет после анонса, все-таки начали снимать, а Рэйми сейчас оказался занят съемками другого фильма. Ну что же, надеемся, что для завершения съемок создателям фильма не понадобится еще шесть лет, а то, глядишь, игроки забудут, что такое World of Warcraft.

Стартовал закрытый бета-тест одного из самых ожидаемых MMO-проектов этого года, шутера **PlanetSide 2**. Креативный директор **Мэтью Хигби**, давший обещание не стричь волосы до начала бета-теста, наконец-то смог отправиться в парикмахерскую. А зарос он, надо сказать, изрядно — начала теста ждали еще весной. К сожалению, дата релиза, даже примерная, до сих пор не известна, и начало бета-теста ни о чем не говорит: у одних он занимает недели, а другие и год могут протянуть. Надеемся, что издатели решат выпустить игру осенью — это самый горячий сезон, плюс к этому многие крупные релизы были перенесены на будущий год, так что конкурентов будет не так много.

Объявлена дата релиза аддона **World of Warcraft: Mists of Pandaria** — запуск серверов состоится 25 сентября. Стандартная электронная версия обойдется игрокам в 399 рублей, а за делюксовое издание придется отдать 999 рублей. В его состав войдет летающий маунт «императорский цийлинь» (помесь льва, орла и собаки Баскервилей), новый питомец — детеныш цийлиня, крайне напоминающий щенка бульдога, а также эксклюзивный флаг для Diablo 3 и пара портретов для StarCraft 2.

РЕЛИЗ

THE SECRET WORLD ВЫХОДИТ НА СЦЕНУ

Никаких интриг, скандалов и расследований

Релиз мистической MMORPG **The Secret World** прошел на редкость спокойно. Не было никаких скандалов, сервера не лопались от наплыва игроков, а потому новостные ленты освещали это событие довольно вяло. Разработчики так и не раскрыли данные о продажах, а это верный признак того, что похвастать особо нечем. Хотя одно событие все же стоит отметить: спустя несколько дней после релиза глава компании Funcom Тронд Аас покинул свой пост, хотя креативный директор The Secret World Рогнар Торнквист тут же заверил всех, что на развитии игры это никак не отразится.

Для онлайновой игры старт — лишь начало пути, так что гораздо интереснее узнать, что будет дальше. А планы на будущее у Funcom довольно большие: новые PvE-миссии будут выходить каждый месяц, кроме того, игроков скоро порадуют двумя новыми игровыми зонами, новыми рейдами и оружием, улучшениями боевой системы и расширенной кастомизацией персонажей. В ранней стадии разработки находится таинственная система «PvP-подземелий», подробности о которой расскажут позже. В подтверждение своих слов студия выпустила первое бесплатное дополнение Unleashed, содержащее набор свежих квестов, межсерверный рынок и ряд других интересных плюшек.

Как и многие новички, The Secret World пытается жить за счет подписки. Это позволяет быстрее вернуть вложенные в разработку средства, ведь игроки охотно платят за новую игру. Как долго это продлится — большой вопрос, но представители Funcom полны оптимизма. «Когда мы перевели Age of Conan на бесплатную модель, то многому научились. Можно не сомневаться, что лет через пять-десять The Secret World станет бесплатной. Но до тех пор, пока люди готовы платить, мы сохраним ежемесячную плату. Думаю, игроки более счастливы, когда платят подписку, получая взамен живой и развивающийся мир без всяких ограничений, чем когда они вынуждены постоянно раскошеливаться на всякую мелочевку», — считает Торнквист. Согласимся с разработчиками — пять-десять лет на подписке игра точно не протянет. Скорее уж стоит задуматься, продержится ли абонентская плата хотя бы год. Делаем ставки?

Ктулху проснулся и понял, что его запихнули в видеоигру. Надо было меньше спать!

СОБЫТИЯ

ВИРТУАЛЬНЫЕ ОЛИМПИАДЫ

Киберспорт в России выходит на новый уровень

Российский киберспорт уверенно растет ввысь и вширь, начиная приобретать весьма солидные формы. Так, в Москве прошел киберспортивный фестиваль Warfest, посвященный шутеру **Warface**: 18 тысяч регистраций от желающих принять участие, три тысячи непосредственных участников, 30 тысяч зрителей интернет-трансляции, десятки спонсоров. Впрочем, это было скорее шоу, чем чемпионат. Организаторы сняли целый павильон ВВЦ, и посетители могли не только поиграть, но и пообщаться с разработчиками шутера Warface, а также почетными гостями — руководителями студии **Crytek Чиватом Йерли** и его братом **Авни Йерли**.

Однако и в серьезных кибертурнирах недостатка тоже не наблюдается. Так, в сентябре создатели **World of Tanks** проведут чемпионат «Уральская сталь» с призовым фондом около 2,5 миллиона рублей, а в октябре на выставке «ИгроМир» состоится финал чемпионата по сетевому экшену **Panzar: Forged by Chaos**, призовой фонд которого составит 1 миллион рублей. Стимулы более чем достаточные, чтобы на игровых аренах развернулась по-настоящему жесткая борьба.

И, конечно, российские команды продолжают завоевывать себе репутацию на международной арене: завершился российский тур мирового чемпионата по DotA 2, который выиграла команда Moscow5. Из представителей этих команд была собрана сборная России, которая отправилась в Сиэтл — защищать честь страны, а также побороться за свой кусочек призового пирога размером в 1,6 миллиона долларов.

ФАКТЫ

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC СТАНОВИТСЯ БЕСПЛАТНОЙ

Можно начинать злорадствовать!

Electronic Arts огласила неутешительную статистику: количество подписчиков **Star Wars: The Old Republic** теперь меньше миллиона и продолжает снижаться, но что еще хуже — около 40% игроков не хотят продлевать подписку, требуют, чтобы игра стала бесплатной. Раньше EA говорила о том, что им не надо много игроков, что они ожидали снижения уровня подписчиков, но теперь глава EA **Джон Рикителло** прямо признался, что компания считает продажи игры «разочаровывающими».

То, что плохо для компании, может оказаться благом для игроков. В ноябре SWTOR перейдет на гибридную модель: до 50-го уровня можно будет играть бесплатно, но с существенными ограничениями. В игре появится новая валюта под названием Cartel Coins — с ее помощью можно будет купить продвинутое снаряжение и бонусы, повышающие комфортность игры, а также снять некоторые ограничения бесплатных аккаунтов. Оплатившие подписку игроки получат определенную сумму Cartel Coins бесплатно. Подобная схема используется, например, в **Age of Conan**; совсем бесплатно поиграть не получится, зато можно будет хорошо изучить игру, не боясь, что после окончания подписки нельзя будет даже в чате посидеть.

Тем временем в техасском филиале **BioWare**, где создавался SWTOR, прошло сокращение штатов. Кроме того, был уволен исполнительный продюсер проекта **Рич Вогель**. «Мы убеждены, что создали отличную игру, но слишком трудно сохранить традиционную платную модель в мире, где всем заправляют бесплатные игры», — заявил Рикителло. «Я думал, что SWTOR будет успешным, но ошибся. Похоже, платные онлайновые игры больше никогда не будут столь же успешными, как и раньше. Если уж даже проект, посвященный «Звездным войнам», да еще от самой BioWare, не смог взлететь, значит, больше никто не сможет», — подвел итог известный аналитик Майкл Пахтер.

Разработчики все-таки соблазнились печеньками и перешли на темную сторону Силы.

История **LEGO Universe**, первой онлайновой игры по вселенной LEGO, была недолгой. Сначала релиз, через год — переход на бесплатную модель, еще через год — остановка серверов. Но компанию Funcom это не испугало, и она анонсировала новую MMO, **LEGO Minifigures**. Игра будет рассчитана на юную аудиторию, хотя чем черт не шутит — может получиться что-нибудь стоящее. Например, серия LEGO-экшенов от студии **Traveller's Tales** имеет немало фанатов среди взрослых игроков.

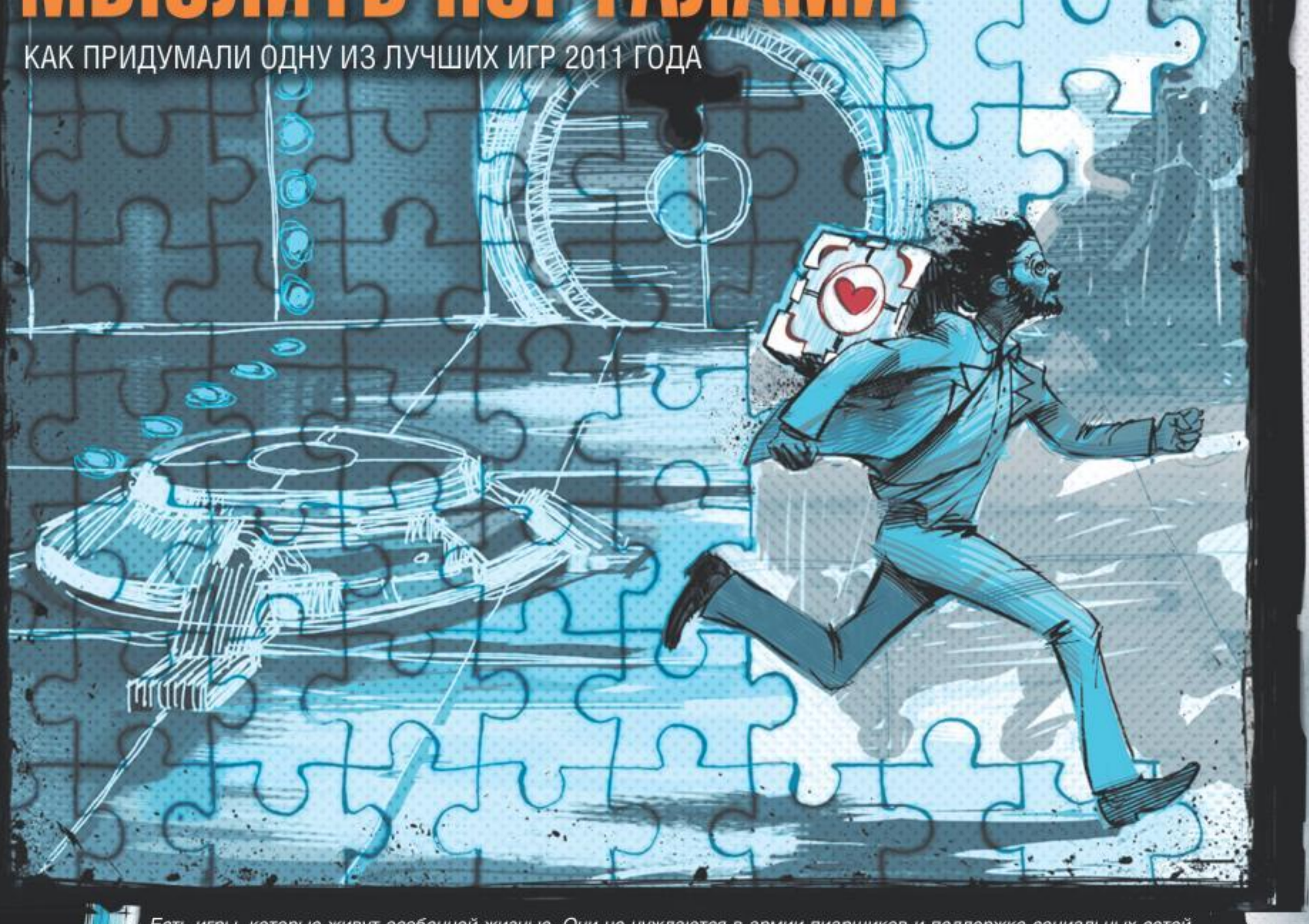
Военно-морской экшен **World of Battleships** сменил название: теперь он известен под именем **World of Warships**, в пару переименованному ранее **World of Warplanes**. По слухам, такая чехарда с именами возникла после того, как **Gaijin Entertainment** умыкнули из-под носа бренд **World of Planes**, причем «гайдзинам», неизвестно почему, тоже пришлось в итоге переименовать свой проект в **WarThunder**. Также стоит обратить внимание, что на нашем сайте появился раздел «Wargaming.net», этакий «Центр запуска» сразу для трех проектов — World of Tanks, World of Warplanes и World of Warships, где можно будет найти все посвященные им материалы: новости, статьи, ролики, скриншоты и дневники разработчиков.

В онлайновой экшен-стратегии **Prime World** появился новый режим под названием «Форпост», предназначенный специально для тех, кого тяготят долгие схватки по сорок и более минут. Концепция «Форпоста» проста: игрокам не нужно «отъедаться» в начале раунда, нет нейтральных мобов, у каждой из трех сторон имеется всего по две башни. Ну а путь тут только один, так что можно без лишних раздумий сразу кидаться в битву. Итог: сплошное мясо, длящееся каких-то 10-15 минут. Ради справедливости стоит отметить, что мысль сократить время битвы впервые пришла создателям **League of Legends**, а оттуда идея быстро разошлась по всему жанру MOBA — блиц-сражения есть и в **Bloodline Champions**, и в **Heroes of Newerth**, а теперь и в Prime World.

Кирилл Токарев

МЫСЛИТЬ ПОРТАЛАМИ

КАК ПРИДУМАЛИ ОДНУ ИЗ ЛУЧШИХ ИГР 2011 ГОДА



Есть игры, которые живут особенной жизнью. Они не нуждаются в армии пиарщиков и поддержке социальных сетей. Им достаточно просто заявить о себе, и остальной мир подтянется. К числу подобных проектов относится Portal 2. Вокруг этого приключения образовался настоящий культ. По мотивам головоломки собираются сделать конструктор LEGO. Героев Portal 2 поселили в GTA 4, где они разъезжают на мотоциклах и покупают хот-доги. На развлекательном сайте 9gag.com опубликовали самодельный плакат экранизации игры, где GLaDOS соседствует с Натали Портман. Очередной взрыв популярности Portal произошел в середине июня, когда Valve начала бесплатно раздавать игру школам. Теперь учителя могут использовать проект и прилагающийся к нему редактор уровней для обучения детей (www.learnwithportals.com) физике, математике и логике.

«Игромания» побеседовала с авторами Portal 2 и попыталась выяснить, почему все так удачно получилось.

Старое и новое

Valve не похожа на обычные игровые компании. Здесь никто не привязан к своему рабочему месту. У стола есть колесики, благодаря которым вы всегда можете передвинуть компьютер туда, где вам хочется трудиться в данный момент. Забавная мелочь, но за ней кроется определяющий принцип устройства студии: главное, чтобы было интересно!

Вероятно, именно поэтому, спустя четыре месяца после начала разработки **Portal 2**, по игре не было написано ни одного дизайн-документа. Сотрудники Valve просто разбились на маленькие группы по три-четыре человека и придумывали разнообразные игровые эксперименты. Потом из предложенных идей выбрали несколько наиболее перспективных. Коллектив из пятнадцати человек утвердил общую концепцию. В результате пламенных дискуссий авторы решили кардинально поменять игру.

Valve пощадила **Aperture Science** и перенесла организацию в сиквел. Это было идеальное место для апробации самых смелых идей. Если ученые исследовательского центра Aperture сумели придумать портальную пушку — кто знает, что еще им могло прийти в голову? С остальными

Эрик Уолпо — главный сценарист Portal 2 — еще с колледжа завел правило спать по восемь часов ночью, и он твердо придерживается его до сих пор.

Во время бесед с коллегами разработчики признаются, что очень довольны загрузочными экранами в Portal 2, но в будущем хотят делать игры вообще без подзагрузок.

Сообразим на двоих

ОДНИМ ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ нововведений в Portal 2 стал кооперативный режим. С задачками для двух милых роботов авторы разобрались достаточно быстро (придумывать их было не сложнее обычных тестов), а вот сочинение сюжета решили отложить. Когда же к этому вопросу вернулись, выяснилось, что задача получилась не из легких.

Авторы выдумали забавную историю о том, что после ухода Челл GLaDOS решила проводить тесты вместе с двумя роботами. К сожалению, без участия человека было невозможно определить результаты тестирования, поэтому компьютерный интеллект отправляет своих ботов на поиски человеческих артефактов — в надежде, что это приблизит железных тестируемых к несовершенным людям. Первым из таких артефактов стал комикс о прожорливом коте (явная калька с Гарфилда), который съел лазанью своего хозяина. GLaDOS не нашла в этой истории ничего забавного, поэтому дорисовала небольшое продолжение, в котором кота убивают нейротоксины. Рисунки для этой истории, кстати, сделал автор веб-комиксов **Nedroid** (**nedroid.com**) Энтони Кларк.

Однако вскоре выяснилось, что в кооперативных играх в общем-то никто не обращает внимания на историю. Поэтому авторы значительно упростили подачу сюжета в этом режиме, постаравшись как можно чаще напоминать о ключевых событиях.

Кроме того, разработчики соорудили еще и соревновательный многопользовательский режим, взяв за основу игру **Speedball** — старую аркаду для **Atari ST**, где две команды должны забивать друг другу голы, чтобы успешно продвигаться вперед. Эта затея не имела успеха. Геймплей получился хаотичным и неинтересным.

важными составляющими игры пришлось расстаться. Челл отправилась на волю. После всего, что она натерпелась в Portal, мучить героиню не хотелось. От GLaDOS тоже избавились. Она была отличным персонажем, но в конце первой части ее успешно уничтожили, и пора было двигаться дальше. Наконец, разработчики решили отказаться от порталов в пользу новой крутой механики **F-Stop**. Valve до сих пор держит изобретение в секрете, надеясь использовать его в будущих проектах.

Частично на F-Stop намекнули в смешной вступительной части, которая так и не пошла в игру. На этом уровне все начиналось в Relaxation Vault, похожей на знойный тропический остров посреди океана. Над игроком раскинулось голубое небо, рядом стоял белый пляжный домик и редкие пальмы. Как только героиня делала шаг по направлению к воде, перед носом возникала стеклянная стена. Через пару секунд невезучая попадала в прозрачный контейнер. Выяснялось, что пейзаж — это декорация, а очередная жертва летела навстречу новым приключениям. В небольшом кусочке игры можно заметить особенное внимание к созданию трансформируемых локаций: белый домик забавно складывался, пальмы с металлическим скрежетом уходили под землю, а океанская вода в мгновение ока стекала через решетку. Вероятно, именно с такими преобразованиями локаций и была связана основная идея F-Stop.

В качестве замены GLaDOS придумали нового злодея — Кейва Джонсона. Колоритный богач, похожий на Рональда Рейгана в шляпе, был главным аттракционом F-Stop. Этот персонаж все-

Специальные транспортные трубы использовались в нескольких стартовых роликах Portal 2, от которых затем отказались.

Использование разноцветных гелей в игре позволило значительно разнообразить игровой процесс, увеличив пространство для маневра по уровню.

Лазеры позволили сделать набор головоломок в Portal 2 более интересным, а также заставить игрока постоянно смотреть на потолок.

таки добрался до Portal 2, но его роль стала менее значимой. Небольшое камео в F-Stop задумывали для GLaDOS. Ее превратили в маленького робота на колесиках, который выезжал на уровень после каждого выступления Джонсона и быстренько зачитывал юридические поправки, которые освобождали Aperture Science от ответственности за то, что могло произойти с игроком в процессе опасных экспериментов.

Время действия также кардинально поменяли, переместив историю в прошлый век, чтобы показать абсолютно другую эру в развитии Aperture. Именно тогда якобы произошло страшное восстание роботов, возглавляемое Джонсоном.

Разработка продвигалась, иллюстрации превращались в готовые уровни. Начальные локации выглядели потрясающе. После трех месяцев авторы решились показать загадки тестерам. Многие с удовольствием возились с F-Stop и смеялись над шутками, но никто не воспринимал игру как часть Portal 2. Оригинальную концепцию тут же отложили до лучших времен, а в сиквел вернули порталы и GLaDOS. Возвращения Челл никто особенно не хотел.

Персонажа легко было заменить. Как и Гордон Фримен, отважная исследовательница не разговаривала, у нее не было никаких особенных способностей, да и по сюжету первой части она уже давно гуляла на воле. Вместо старой знакомой Valve придумала совершенно новую героиню — блондинку Мэл. Первые тестирования показали, что игроки не обращали внимания на смену персонажа до того момента, как Мэл сталкивалась с GLaDOS. Компьютер ее не узнавал. Пользователи были крайне разочарованы, что их давний враг, против которого они воевали весь Portal, попросту не признавал их. Весь накопленный эмоцио-

Доска почета Portal 2

СЕГОДНЯ ЧАСТО ГОВОРЯТ О ТОМ, что у современных игр нет авторства, что они стали продуктами больших корпораций. Действительно, за Portal 2 сложно разглядеть одного человека. На этой «доске почета» нам бы хотелось упомянуть лишь нескольких специалистов, которые привнесли в Portal 2 частичку своей души.

Сценарист
Эрик Уолпо

Эрик — один из основателей авторитетного сайта Old Man Murray **www.oldmanmurray.com**, на оценки которого обращал внимание даже Гейб Ньюэлл. Впоследствии Эрик придумал сюжет для **Psychonauts** (2005), а потом и для Portal и Left 4 Dead 2. Portal 2 стал венцом его карьеры.

Если вы зайдете на страницу с контактной информацией, то обязательно обратите внимание на старую детскую фотографию авторов. На ней Уолпо совершенно не похож на себя! Сценарист признается, что в детстве страдал излишней полнотой. Его бабушка постоянно над ним подшучивала и обзывала «крепышом», «толстяком» и прочими не слишком приятными прозвищами. Так же GLaDOS обзывает Челл в игре; правда, Уолпо говорит, что у бабушки критика получалась гораздо более язвительной и изощренной.

Дизайнер уровней
Фил Ко

Фил разрабатывал уровни для множества игр, включая **Half-Life: Episode Two**, Left 4 Dead и Left 4 Dead 2. До сотрудничества с Valve он поработал над **Diablo 3** в **Blizzard**, **New Legends** в **Infinite Machine** и **Requiem** в **Cyclone Studios**. В свободное время Ко удалось написать книгу **Level Design for Games**. Кстати, после завершения университета дизайнер хотел быть рокером, но затея не удалась.

Внимательные игроки отмечают, что Portal 2 во многом остается отражением того, как в Valve наблюдают за тестерами, проходящими уровни. Первые попытки Уитли сделать загадки для Челл стали отражением того, как дизайнер Фил Ко придумывал свои первые уровни. Он решил, что этот компьютер, как новичок, сперва сделает уровень, который окажется огромной комнатой, на стене которой будет написано «Тест» или «Уитли».

Сценарист
Джей Пинкертон

Знаменитый канадский юморист и бывший редактор сайта **CRACKED.com** составил отличную компанию Фализеку и Уолпо, привнеся в проект немало забавных идей. Когда-то, размышляя над историей Portal 2, Уолпо и Джей ходили на длинные прогулки и пытались придумать, как же сделать так, чтобы GLaDOS путешествовала вместе с Челл. Тогда Джей и сказал: «Картошка!» Из-за этого GLaDOS и начала питать батарейка, черпающая энергию из картофеля. Это стало главным унижением в жизни всемогущего компьютера, управлявшего самой сумасшедшей научной организацией в мире.

Еще один забавный факт о Джее. Его маму зовут Кэролайн, в честь нее авторы назвали спутницу Кейва Джонсона, часть сознания которой была встроена в GLaDOS. По странному стечению обстоятельств Кэролайн означает в переводе с немецкого «свободный человек». Никого не напоминает?

Музыкант и аниматор
Майк Мораски

Американский композитор, работавший руководителем по специальным эффектам на «Властелине Колец» и «Матрице». Еще подростком он увлекся игрой на гитаре и в итоге так и остался служить музыке, хотя в его карьере была работа режиссера на телевидении, художника и даже преподавателя.

Вместе с другими аниматорами он придумал финальную песенку для Portal 2, которую они сочинили и записали, даже не советуясь со сценаристами. Слова для этой электронной оперной арии, спетой дронами, остались абсолютной загадкой для всей компании.

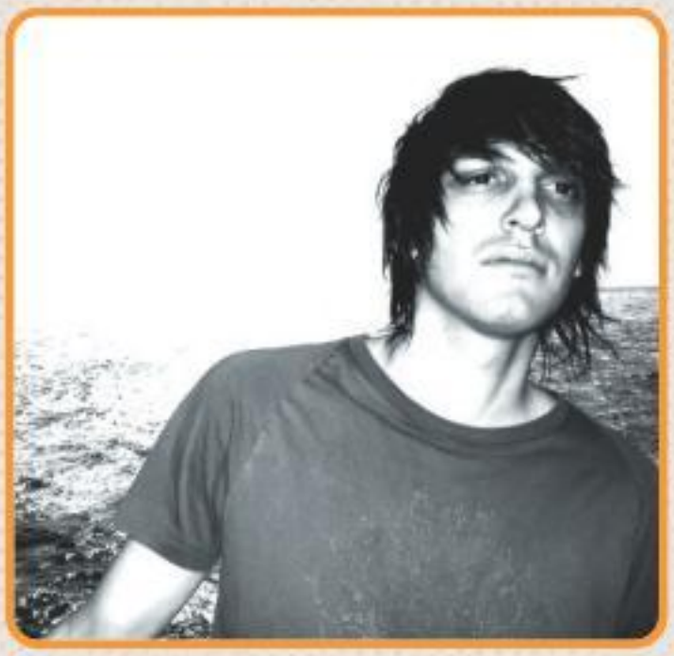
В описании MP3-файлов цифровой копии саундтрека Portal 2 композитор не стал писать свое имя, а прикрылся названием «Психоакустическая лаборатория Aperture Science» Скромность сестра таланта.

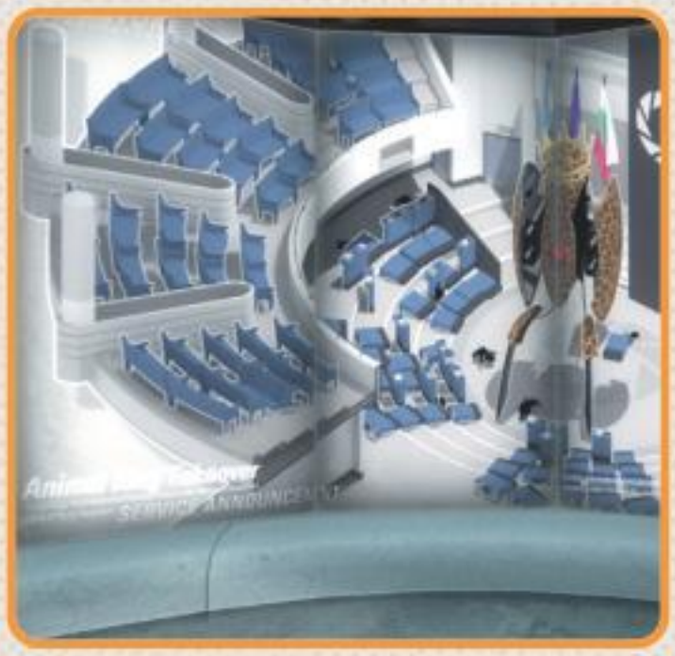
Актер
Нолан Норт

Вы будете смеяться, но Portal 2 не обошелся без услуг знаменитого американского актера озвучки Нолана Норта (Nolan North). Голос Нолана хорошо известен всем поклонникам видеоигр, ведь этот актер озвучивал Натана Дрейка в **Uncharted**, Дезмонда в **Assassin's Creed**, принца в **Prince of Persia**, Аида в **God of War**, главного героя **Fable 2** и еще множество других персонажей в **Shadow Complex**, **Saints Row**, **Sniper: Ghost Warrior**, **Prototype**, **Mafia 2**, **Lost Planet: Colonies**, **Halo 3**, **Final Fantasy XII**, **Dragon Age: Origins**.

В Portal 2 ему поручили сыграть роль различных сфер и нерабочих пушек черного цвета, которые не умеют стрелять. Озвученная Ноланом «Космическая сфера» даже появлялась в **Skyrim** благодаря сотрудничеству Valve и **Bethesda**.

Голос Уитли





ИЗНАЧАЛЬНО РОБОТА Уитли озвучивал Ричард Лорд — один из аниматоров Valve. Тестерам нравился его приятный голос, и разработчики даже показывали проект на E3 с дубляжом Ричарда. Впоследствии услугам аниматора предпочли британского комика Стивена Мерчанта. Кроме этого Лорд придумал и анимировал все маленькие рекламные мультфильмы, мелькавшие в Portal 2.

Мы побеседовали с талантливым и скромным специалистом, который рассказал нам, почему он не пошел в актеры и что делает по утрам.

Расскажите читателям «Игромании» о вашей роли в разработке Portal 2?

В Valve все сотрудничают, так что у тебя может оказаться куча самых разных ролей. Сложно даже определить должность. Моя задача найти различные детали, которые можно доработать, сделать игру лучше. Мне нравится моделирование и анимация механизмов, так что я этим и занимался. Я поработал над Уитли, вместе с Реалмой Лавджой создавал GLaDOS и придумал франкентурели (специальные сплавы турелей и кубов, созданные Уитли). Мне хотелось сделать мир игры более живым, поэтому я дорабатывал разные инструменты, анимацию окружения в первой половине игры. А вот инфографика — это просто моя личная инициатива, которая неожиданно попала в комнаты с лифтами и рекламные материалы.

Что вы почувствовали, когда многие начали нахваливать вашу озвучку Уитли? Не хотелось попробовать себя в качестве актера?

Нет, актер из меня ужасный, я все играю одной краской. Меня использовали только для тестирования, и я записал лишь небольшую часть сценария, прежде чем подключился Стивен. После переезда в США я вдруг понял, что у меня смешной голос, который почему-то нравится людям. На Родине меня недолюбливают. Видели бы вы, какие мне «письма ненависти» присылали (и почти все из Великобритании).

Откуда взялся «Король зверей»?

Эрик Уолпо написал несколько смешных реплик о том, что могло бы произойти, если бы к власти пришел «Король зверей». И мы постарались представить, как бы это выглядело. Сначала я собрал обычный тест и использовал модели из игры. Понятно, что льва в Portal 2 не было, поэтому пришлось перекрасить турель, добавить корону и значительно увеличить ее в размерах. Так получилась версия «Короля» от Aperture. Осталось только добавить парочку людишек, которым бы это чудище угрожало.

Вот эти самые людишки из рекламы Aperture очень напомнили нам иллюстрации из старых британских энциклопедий...

Точно! У меня тоже такие были! Особенно мне нравилась книжка о привидениях, в которой было множество разной инфографики о том, как могли бы выглядеть духи в реальной жизни. Отличное издание! Мне кажется, что эта книжка и привила мне любовь к техническим иллюстрациям. Мне с тех пор очень нравятся разные научные визуализации.

Для создания рекламы Aperture мы специально изучили, как разные компании представляют свои продукты. Должен признаться, что большая часть этих справочных иллюстраций казалась очень некрасивой, но мне почему-то понравилась. Сначала я использовал в анимации суперъяркие цвета, но потом их пришлось приглушить, потому что коллеги начали на меня косо смотреть.

Все эти ролики я делал наспех, поэтому и выбирал такие примитивные средства визуализации. Временное ограничение очень хорошо стимулирует творчество.

Какая вам вообще нравится анимация?

Утром я люблю заходить на сайт Vimeo и просматривать все новые анимационные ролики от студентов, специалистов и студий. В этих видео столько таланта. Маленькие проекты часто демонстрируют больше авторского видения и риска, чем работы больших компаний. Да и вообще, я больше чем на 40 секунд сосредоточиться на мультике не могу, так что у таких независимых продуктов еще и длина идеальная.

Какие ваши любимые персонажи в Portal 2? Уитли отлично получился.

Уитли очень классный, хотя у меня слабость скорее к «Космической сфере», которую тоже анимировала Карен Прел. Это такой простенький персонаж, но в нем столько энтузиазма. Мне кажется, что его анимация отлично передала дух героя. Роботы-сферы так всем и нравятся, потому что они ограничены в дизайне — обычный шар с глазом, — но через анимацию передается их внутренний мир, характер.

Мой любимый персонаж — турель. Она ведь вообще даже не двигается, только и знает, что пушками туда-сюда крутить. Этот персонаж заточен в своем маленьком крохотном теле, но в нем полно темперамента, который так удачно передается дизайном Релмы Лавджой и дубляжом.

Не кажется ли вам, что в современных играх анимация вообще не отображает внутренний мир персонажа?

Анимация в играх — занятие сложное. Нужно следить за тем, что делает главный герой, и мгновенно реагировать на его поступки. Чтобы осуществить задуманное, нужно не просто анимировать предмет, но внести эти изменения в движок, и результаты могут быть непредсказуемы. Игры с классной анимацией иногда вынуждены идти на компромисс с интерактивностью. Часто художники, аниматоры и сборщики не координируют свои действия, из-за чего возникают проблемы. Чем проще становятся инструменты, тем лучше художники начинают понимать, как работает весь производственный процесс, и теперь могут объяснить, как их творение должно работать в движении. Мне кажется, это поможет качественной интересной анимации проникнуть в большее количество игр.

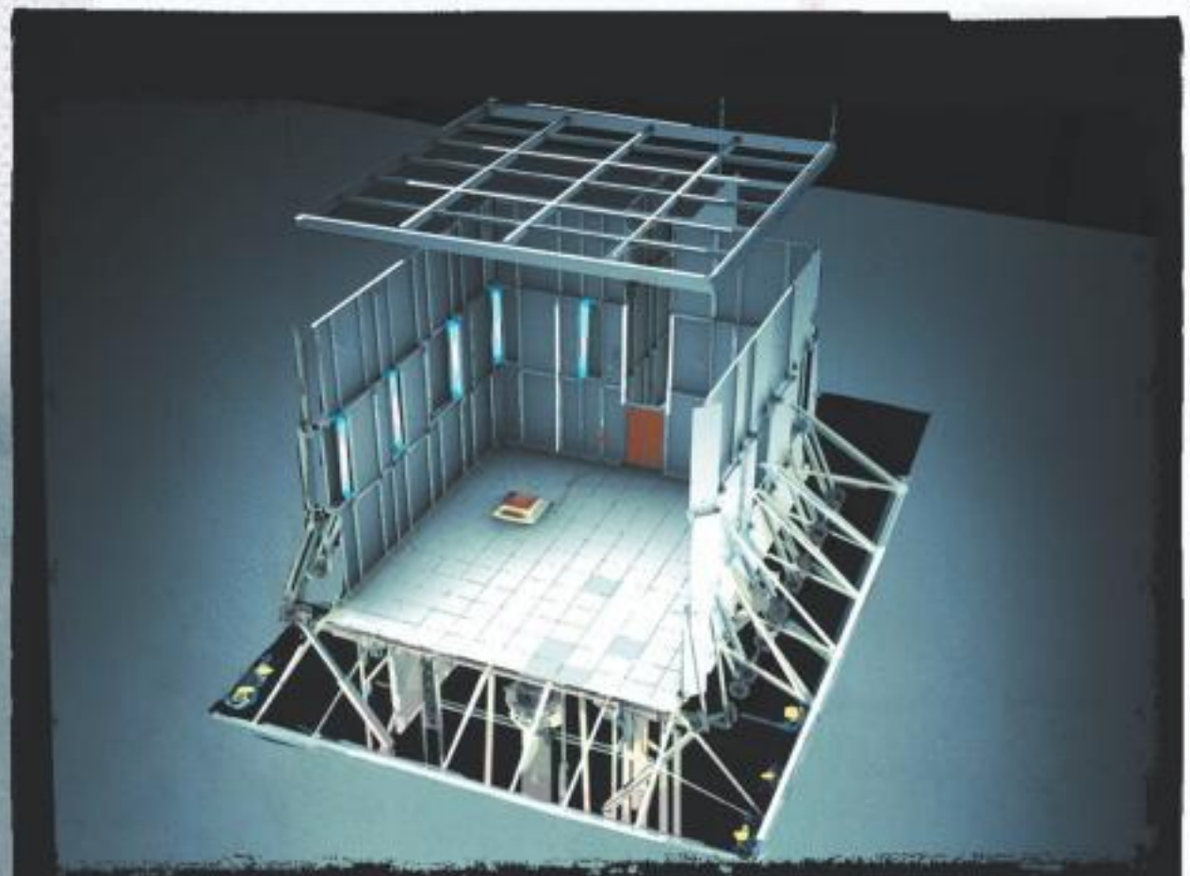
В Portal 2 такая классная концовка. Вы участвовали в ее создании?

Переплюнуть финал первого Portal было непросто. Композитор Portal 2 Майк Мораски написал короткую странную мелодию для турелей, а художник Portal Тристан Рейдфорд начал анимировать выдвигающиеся ящички в пушках, как будто они двигались как меха на аккордеоне. Получилось очень смешно. Все попросту со стульев попадали. Это был единственный способ показать, как пушки вообще могли играть музыку. Меня приятно удивило, что аниматоры использовали франкентурель в качестве танцора на заднем плане и как все эти пушки в итоге соединяются в единой фантастической опере. Да что там, я сам до сих пор пересматриваю этот ролик на YouTube, и каждый раз слезы на глаза наворачиваются! Самая любимая часть игры для меня.

А вообще в Valve все такие умные и веселые?

Там полно совершенно разных типажей. Учитывая отсутствие менеджеров, все эти люди так или иначе проникают в игру. Их просто не остановить! В целом люди веселые, так что вокруг всегда происходит что-то глупое или странное. Вообще для комедии Valve — идеальное место. Ну и очень помогает, что рядышком сидит Эрик Уолпо — один из самых остроумных людей, каких я знаю.

На протяжении первой половины игры GLaDOS постоянно жалуется на то, что вы ее убили и теперь ей приходится убирать сотни самых разнообразных комнат.



Все тестовые комнаты в игре сделаны из специальных движущихся платформ, что позволило объяснить, как демонический компьютер строит эти локации.

Дизайн Челл прошел через множество переработок, включая чернокожую и латиноамериканскую версии героини, однако в итоге авторы вернулись к оригиналу.

нальный опыт был не задействован, так что Челл пришлось возвратить.

Вслед за этим вернулись старые игровые механики. Когда компания только придумывала Portal, у нее было немало интересных замыслов, которые не удалось адекватно реализовать в первой части. К заброшенным идеям относятся световые мосты, которые можно было переносить через порталы, а также энергетические воронки, способные перемещать предметы и героиню, наплевав на законы гравитации. А от плазменных шаров, которые портили настроение игрокам, подлетая с тыла, отказались, заменив их лазерами.

Следующим шагом стало появление краски, менявшей физические особенности предметов. Это была вовсе не оригинальная идея Valve. Компания попросту наняла разработчиков **Tag: The Power of Paint** — оригинальной головоломки, созданной студентами из того же **DigiPen Institute of Technology**. До Portal они занимались **Left 4 Dead**, однако впоследствии перешли в команду Portal 2 и придумали, как краску можно соединить с порталами.

Говорящие сферы

Игра более-менее сложилась, но до финального варианта было еще далеко. Разработчики соорудили немало уровней, включая новую вступительную сценку, которая напоминала **Half-Life** (в итоге от нее тоже отказались), все оптимизировали и улучшили. Авторы придумали компактный обучающий режим, который бы подошел и новичкам, и поклонникам первой части.

Кроме того, в Valve постарались максимально насытить игру деталями. Так появились маленькие мультики, которые показывали на больших дисплеях в комнатах с лифтами, а также новый стиль оформления.

С целью разнообразить окружающий мир, в Portal 2 был добавлен новый персонаж — Уитли. Он позволил не только разбавить одиночество игрока и освежить некоторые старые локации, но и выстроить сюжетную линию.

С милым (на первых порах) роботом возникало немало сложностей. Прототипом Уитли стала так называемая сфера-параноик, которая закрылась в одной комнате с пушками. Челл легко расправлялась со злодеем, подкравшись сзади и выбросив его в мусор.

В оригинальном сценарии Уитли умирал, как только вы добирались до GLaDOS. Больше этот персонаж не возвращался. Однако игроку готовили встречу еще с шестью такими же сферами-роботами, каждая из которых обладала уникальным характером. Например, «Сфера

Эти глаза напротив

УМНИЦА И КРАСАВИЦА Реалм Лавджой — выходец из команды, придумавшей Narbacular Drop и Portal 2. В небольшом интервью «Игромании» девушка рассказала о работе над дизайном GLaDOS и своим любимым персонажем в Portal 2.

Правда, что ваш отец бывший монах?

Да, мой папа был монахом, когда повстречался с мамой. Она приехала в Японию, чтобы заниматься медициной и языком. Рядом с учебным заведением был храм, где мои родители и повстречались. В монахах отец не засиделся. Я росла в постоянных разъездах между Японией и США, что помогло мне вобрать в себя лучшее из двух культур.

Давайте вернемся к GLaDOS. Откуда взялась идея ее внешнего вида?

Провода, окружающие GLaDOS, походят на ниточки марионетки, которые немного сковывают ее движения. Дизайн самой GLaDOS для Portal я придумала под впечатлением от иллюстрации Джейсона Брасхила (художник, рисовавший комикс «Судья Дредд»), который изобразил робота, висящего вниз головой. В игре большая часть элементов дизайна построена по принципу простейших геометрических фигур — в GLaDOS преобладает примитивная форма диска. Версия GLaDOS для Portal 2 делалась в сотрудничестве с Ричардом Лордом, который придумывал анимацию.

Скажите, а почему анимация так важна для стерильного мира Portal 2?

Движение решает сразу множество проблем. Оно привлекает внимание игрока, придает характер тестовым комнатам, персонажам и обычному реквизиту. Благодаря анимации Aperture оживает, становится огромным инструментом в руках GLaDOS.

Кроме самой GLaDOS, вы ведь занимались еще дизайном роботов и сфер.

Сферы возникли из-за необходимости придумать внешние «модули памяти» для GLaDOS.

Зеленые насаждения на начальных локациях игры должны были показать, сколько времени прошло со времен первой части.

Моргана Фримена» — невероятно мудрый компьютер, который отлично разбирался в своем маленьком помещении, где ржавел несколько веков. Как только «Морган» оказывался вне резервации, роботу попросту сносило крышу. Или «Сфера Рика», которая в итоге попала в игру, но заметить ее приключения смогут лишь самые внимательные пользователи. Характером Рик похож на персонажей актера Роджера Мура. Тем не менее игроки продолжали скучать по Уитли, и персонажа в итоге вернули, сделав одним из главных героев приключения.

Реанимированного Уитли озвучил Стивен Мерчант — мировая знаменитость, состоятельный актер, придумавший вместе с Рикки Джервейсом оригинальный сериал «Офис». Связаться со Стивеном Valve удалось благодаря создателю «Компьютерщиков» (IT Crowd) Грэхэму Лайнхэну, который по счастливой случайности оказался большим поклонником Left 4 Dead. Через него компания сначала хотела выйти на актера Ричарда Айоаде, исполнившего ведущую роль в «Компьютерщиках». Однако в это время актер как раз закончил свой фильм «Субмарина» и не мог приехать на запись.

Новым голосом для Уитли стал Стивен Мерчант. Сценаристы отправили письмо агенту актера, и тот согласился! Как оказалось, Стивен вообще любит работать с анимацией, но видеоиграми не интересуется. Он понял масштабы проекта, только когда невзначай рассказал знакомым, что будет работать с Valve. Ему стало страшно от груза ответственности! Во время записи он старался вложить в персонажа весь свой талант. В итоге получился великолепный живой болтливый робот с чувством юмора и страшной черной стороной. Вместе с Мерчантом студия записала бо-

Они были нужны для финальной битвы: игрок сбивал эти элементы и ослаблял хозяйку Aperture. Но мне не хотелось, чтобы это был просто скучный реквизит. Я решила дать каждой сфере свой уникальный глаз, а потом Эрик Уолпо написал для каждого модуля несколько строчек диалога, и они буквально ожили.

Но вообще-то вся эта идея с глазами началась еще с турелей. Нужно было придумать стационарную пушку, которую бы игрок смог легко перехитрить порталами. Наша команда сделала орудие примитивной овальной формы, которая бы не выбивалась из общей дизайнерской концепции Aperture.

Ради смеха я добавила турели небольшой красный глазик, когда рисовала текстуры для модели, а потом добавила ее в игру, чтобы посмотреть, понравится ли такая находка моим коллегам. Откуда же мне было знать, что шутка полностью изменит всю концепцию! Ведь до этого у роботов в Portal не было ни глаз, ни голосов. Но Эрик Уолпо написал для пушек несколько забавных реплик — и понеслось.

Какой у вас самый любимый персонаж в Portal 2?

Сложный вопрос! Они все такие забавные. Наверное, турель — фаворит. Я так хохотала от ее угроз, которые компьютер произносит такой милой детской интонацией. Мне даже совестно было переворачивать эти пушки в игре.

Вот эта экономия цветов и эффектов в игре — намеренное решение?

Конечно. В Portal к анимации и оформлению нужно подходить аккуратно и избирательно. Когда человек входит в комнату, он должен мгновенно увидеть свою цель и основные элементы теста. Ничто не должно отвлекать от игры. Такой немного монохромный стиль локаций позволяет максимально выделить важные игровые зоны.

лее 16 часов реплик, так что у них было из чего выбирать.

Уитли также начал правдоподобно двигаться благодаря участию Карен Прелл. Эта талантливая дама управляла куклой Red Fraggle в сериале Fraggle Rock в восьмидесятых, а также работала компьютерным аниматором, сотрудничая с такими крупными студиями, как **Pixar**.

Кейва Джонсона озвучил голливудский актер — Дж. К. Симмонс, который известен по роли бездушного редактора Питера Паркера в экранизациях комиксов о «Человеке-пауке». Сценаристы с самого начала хотели использовать именно его голос и писали роль под актера. Тем приятнее, что Симмонс легко согласился сотрудничать.

Fly me to the Moon

С головоломками, отличными персонажами, потрясающим оформлением и несколькими забавными механиками игра была практически закончена. Не хватало только финала. Ясно, что битву с Уитли нельзя сделать сложной, потому что терялась кульминация. Все варианты в Valve отвергли из-за чрезмерной запутанности. Одна из возможных концовок даже подразумевала то, что Челл в конце концов скажет одно-единственное слово «Да!», чтобы запустить программу по отключению Уитли.

Разработчики вернулись к другой идее, которую отбросили на ранних стадиях. Еще во время Portal, наблюдая за тестерами, авторы замечали, что, когда персонажа на конвейере тянули в огонь, некоторые пользователи не боролись, посчитав, что это и есть финал их неудачного приключения.

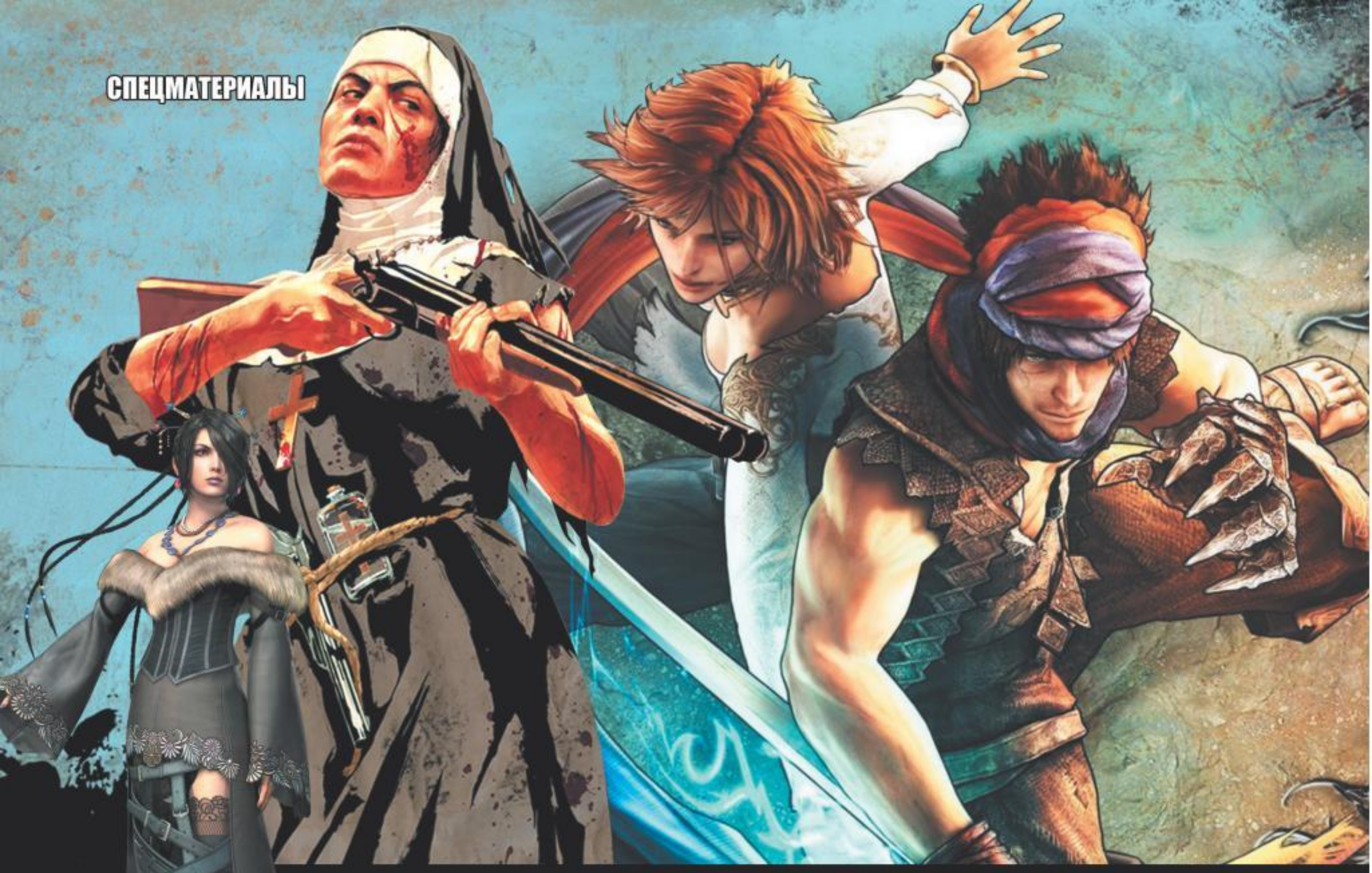
Valve разбросала по игре множество псевдоконцовок, во время которых Челл умирала самыми разнообразными способами. Одна из таких концовок была связана с луной. Через трещину в потолке вы могли оставить портал на луне, отправиться туда и умереть в безвоздушном пространстве (при этом звучала грустная песенка про далекий земной спутник). Тестеры, которым удалось найти лунную концовку, остались просто в восторге.

Авторы в итоге использовали данный финал в Portal 2, отправив в невесомость уже не Челл, а Уитли.

Изображения на стенах стали любимым приёмом сценаристов, которые в первой части постарались рассказать большую часть истории таким незамысловатым способом.

■■■

В заключительном монологе Portal 2 реанимированная GLaDOS говорит Челл забавную фразу о том, что лучшее решение проблемы, как правило, также наиболее простое. Весь процесс разработки игры прекрасно иллюстрирует эту истину. Даже самые сложные решения, принятые Valve, на самом деле были продиктованы простой логикой. В понимании этой странной логики как раз и заключается настоящая гениальность. ■



КИРИЛЛ ТОКАРЕВ

СЧАСТЛИВЫЙ ФИНАЛ

“ИГРОМАНИЯ” ОБЪЯСНЯЕТ, ПОЧЕМУ МЫ ПРОДОЛЖАЕМ СПАСАТЬ ПРИНЦЕСС В ВИДЕОИГАХ

Преподаватель и журналист Крис Колер однажды написал, что Donkey Kong интересна не только как первооткрывательница жанра «Платформер», но и тем, что это первая игра с сюжетом. С этим можно поспорить, ведь примитивные фабулы встречались в видеоиграх и раньше. Тем не менее значение Donkey Kong для развития интерактивных развлечений с историей неоспоримо. Сигеру Миямото одним из первых использовал в интерактивном проекте вечный прием «парень спасает девушку», превратив его в определенный стандарт на долгие десятилетия. С тех пор многие современные игры заканчивались поцелуем влюбленной парочки, но только некоторые из них можно считать действительно знаковыми для истории. О них и пойдет речь ниже.

Уровни приходится проходить по два раза: сначала вы зачищаете их от монстров, а затем собираете специальные волшебные сферы.

Принц и принцесса

Компания **Ubisoft Montreal** располагается в самом неромантичном месте из возможных — в помещении старой фабрики по производству готового платья. Когда в 1997 году туда переехали первые сто сотрудников, они легко поместились в нескольких комнатах на первом этаже. Сегодня в здании огромного предприятия работает более двух тысяч человек, которые рисуют, программируют и придумывают удивительные истории.

Ubisoft всегда славилась продуманным подходом к сюжетам выпускаемых видеоигр. Так, **Beyond Good & Evil** — сказка о дружбе и предательстве, антиутопия оруэлловского масштаба. **Splinter Cell** — крутой технотриллер с неожиданно гуманистическим началом (помните, что Сэм Фишер далеко не всегда убивает своих противников). **Assassin’s Creed** — эпическое историческое полотно, повествующее об одной из самых удивительных и страшных глав в мировой истории — Крестовых походах.

Особое место в портфолио компании занимает игра **Prince of Persia** (2008). В этом приключении, которое так не похоже на остальные проекты серии, игроки в роли бодрого пройдохи помогают принцессе Эли-

Элика помогает Принцу не только во время прыжков, но и прямо в бою, вовремя используя магию.

ке, обладающей волшебными способностями. Вместе вы должны освободить далекое королевство от сил зла. Завязка не самая оригинальная. Но Prince of Persia раскрывает банальную тему весьма неожиданно.

На протяжении всего приключения Элика все сильнее сближается с Принцем. Связь выражается через геймплей — девушка всякий раз спасает героя, когда он падает в пропасть, протягивая ему руку. Позже они начинают обмениваться шутками, подтрунивать друг над другом. Ближе к концу между персонажами вспыхивает большая любовь, проверенная десятком пройденных уровней.

Это светлое чувство в конце подвергается испытанию. Чтобы заточить зло и вернуть жизнь миру, Элика должна отдать свою энергию и умереть. И тут перед игроком возникает экзистенциальный выбор — уйти и спасти королевство от страшной гибели или воскресить девушку, уничтожив с таким трудом восстановленные магические деревья. То, что игроку дают выбор, становится своеобразным экзаменом для разработчиков. Смогли ли они убедить нас в том, что эти чувства настоящие? Стоит ли говорить, что в большинстве случаев Принц уходил с принцессой на руках, а за его спиной мир превращался в пепел.

Эта дилемма, которую многие из нас с такой легкостью решили в конце Prince of Persia, на самом деле оказалась развитием тех тем, которые поднимались в двух других расхваленных играх, сделанных в Японии.

Школьный роман

Знаменитая певица Любовь Казарновская сказала, что есть две страны, в которой оперное искусство никогда не умрет, — Россия и Италия. И дело тут не в любви к пению, которую разделяют жители обеих стран, а в удивительной сентиментальности. Если бы нас спросили, в какой стране никогда не умрут видеоигры, то это была бы Япония. И дело тут совсем не в страсти к игровому процессу, а в склонности к мелодраматизму жителей далеких островов Хоккайдо, Хонсю, Сикоку и Кюсю.

В Японии создаются невероятные по своей плаксивости игры. В **Metal Gear Solid 4** стареющий Снейк не выдавит слезу только из камня. В **Eternal Sonata** рассказ о Шопене, лежащем на смертном одре, трогает до глубины души. Сцена расставания главного героя с матерью в **Grandia 3** заставит вас рыдать и вынудит навестить родителей, даже если те живут за Северным полярным кругом. Среди этой череды часто преувеличенно-нежных сюжетов обособленно стоят два титана — **ICO** и **Shadow of the Colossus**. Оба проекта сделала одна и та же студия и один и тот же человек: **Team ICO** и Фумито Уэда (который в ноябре 2011-го решил покинуть **Sony**).

ICO — это история школьной любви, хотя в игре, строго говоря, нет даже намека на учебное заведение. На подобное сравнение наталкивает скорее не обстановка, а возраст персонажей: мальчик Ико лет восьми-девяти и девочка Йорда лет четырнадцати. Это занятная парочка — коротышка, который даже на цыпочках не дотянется до второй полки в буфете, и бледная, почти прозрачная девочка, изъясняющаяся на неизвестном языке.

Герой находит свою избранницу в клетке, освобождает ее, а затем всю игру занимается тем, что вытаскивает подружку из неприятностей. Часто на пути к свободе

Победила дружба!

Сценарист Half-Life и Half-Life 2 Марк Лэйдлоу объяснил, что он хочет увидеть в конце игры

Игры сейчас длинные, пока дойдешь до конца — она успеет тебе десять раз надоесть. И когда в итоге доходишь до финала, то вздыхаешь с облегчением. Когда длина подобрана верно, когда вы можете еще вспомнить, как все начиналось, как проходило путешествие, — тогда хорошее завершение истории приносит массу удовольствия.

Думаю, в ICO такая чудная концовка достигается за счет легкой комбинации заставок и интерактивных игровых элементов. Плюс в итоге вы узнаете, что все выжили и подружка не пострадала. Я когда ее увидел, то просто ликовал!

Еще вспоминается финал Skyward Sword. Последняя сцена получилась воздушной и романтичной, видимо, чтобы как-то связать происходящее с потрясающей механикой полетов в игре. В конце свели воедино столько ниточек, охватывающих историю сериала Zelda. Это было удивительное, горькое и радостное открытие.

Игры становятся все короче, а окончания у них — все лучше, потому что разработчики могут сконцентрировать материал, воплотить в жизнь самые смелые идеи. А ведь есть много игр, которые вовсе никогда не заканчиваются. Такие проекты тоже могут вызывать удивительные эмоции.

У главного героя ICO действительно растут рога, из-за чего его и отправили умирать в далекий замок.

Предсмертные миссии

Евгений Яцюк, один из основателей Sumom Games, успевший поработать над «Зовом Припяти» и Xenus 2, рассказывает, почему его поразила концовка Red Dead Redemption

Финал Red Dead Redemption интересен своей необычной конструкцией. Там несколько последовательных финалов, несколько кульминаций. Такой подход напоминает триллеры средней руки, которые никак не могут закончиться, подкидывая один твист за другим, но в Red Dead Redemption конструкция работает. И работает потому, что между кульминациями есть достаточные временные промежутки, позволяющие эмоционально перестроиться и подготовиться к событиям. Сюжетные повороты не высосаны из пальца, они закономерны.

В Red Dead Redemption разработчики дают в интерактив то, что в других играх обычно вынесено в ролики. Вот Марстон расправляется с финальным боссом. После этого в большинстве игр включается финальный ролик. В Red Dead Redemption игроку самому дают возможность воссоединиться с семьей. Очень мощный эмоциональный ход. Лично я в тот момент гнал лошадь так, как ни разу не гнал за всю игру.

Далее еще одно необычное решение. По сути, игроку снова предлагается пройти набор обучающих миссий. Было много нареканий от игроков на такое решение, но с точки зрения драматургии — очень мощно.

Герой передает сыну все знания, которые накопил за время игры (и это часть подготовки к следующей концовке). Игрок понимает, что все не просто так, чувствует, что, скорее всего, для Марстона это первая и последняя возможность поговорить с ребенком. И радость омрачается ощущением надвигающейся неотвратимой беды.

путь детям преграждают страшные черные твари, норовящие утянуть слабую и хрупкую Йорду в темные магические порталы. Чтобы этого не произошло, Ико берет девочку за руку и тянет ее в нужном направлении, попутно отмахиваясь от противников палкой.

Японским разработчикам удалось передать чувства героев друг к другу прямиком, через игровой процесс, анимацию и условия прохождения. Йорда абсолютно беззащитна. Она не может противостоять врагам и, лопав в беду, лишь просит о помощи на неизвестном языке. Ико невелик. Палка

Йорда общается с вами на непонятном языке, который сопровождается такими же непонятными субтитрами.

(с которой вы будете бегать добрую половину игры) для него настолько тяжела, что его заносит при каждом ударе. Мальчику еле-еле удается поднимать бомбы. Он невысок ростом, поэтому, когда Йорду нужно взять за руку, девочка вынуждена немного наклоняться вниз, как делает воспитательница, ведущая на прогулку детей. Герой не знает ничего о своей спутнице, он не понимает ее и не ведает, как выпутаться из этой передряги. Но видели бы вы, как он лупит страшных монстров, когда его спутница в опасности. Как еще можно объяснить такое бескорыстное и беззаветное желание защитить другое человеческое существо, если не влюбленностью?

Больше всего умиляет тот дивный поворот, который происходит в финале. Победив ценой великих усилий злую волшебницу, Ико падает и теряет сознание, ударившись головой. Йорда выносит его из рушащегося замка, который всю игру служил им тюрьмой, кладет тело мальчика в лодку и отталкивает подальше. Самоотверженная девочка остается на месте, став свидетелем падения гигантского сооружения.

После того как пройдут титры, вам покажут Ико, который в целости добрался до безупречно чистого пляжа. Игрок, естественно, начинает исследовать местность и наталкивается на бахчу с арбузами. Если взять тяжеленный арбуз (мальчик прямо сгибается под грузом) и пройти чуть дальше по пляжу, то в воде вы сможете найти Йорду. Ее бездыханное тело прибило к берегу. Девочка очнется, а герой угостит ее арбузом, и они будут вместе грызть его, сидя на берегу океана, словно школьники, отправившиеся на пикник.

Любовь сворачивает горы

Логическим продолжением ICO (а точнее, приквелом) стала Shadow of the Colossus. В случае с Ико и Йордой нам показывали немного наивную детскую романтику, когда ни один из персонажей не отдает себе отчета в природе своего желания заботиться о другом. Проект Team ICO представляет нежное чувство уже в ином, более мрачном и взрослом обличье.

Главный герой, которого в проекте называют Вандер, прибывает в отдаленную долину — запретную землю. На спине коня он привозит тело, завернутое в ткань. Путешественник кладет на залитый солнечным светом алтарь умершую возлюбленную Моно. Чтобы ее воскресить, ему предстоит расправиться с шестнадцатью великанами.

Персонажи Shadow of the Colossus очень молоды, но это уже далеко не дети. Вандеру на вид лет восемнадцать. На протяжении всей игры юноша путешествует по фантастически красивому миру в полном одиночестве. Ни одного NPC — ни городов, ни рынков, ни библиотек. Только бесконечно красивые пейзажи, яркое солнце, блестящее на лезвии меча, и зеленая трава. Единственным другом героя становится его верный конь Арго.

Как и в ICO, главный герой должен свернуть горы ради любимой женщины. Великаны (или колоссы, как их тут называют) скорее напоминают ходячие скалы, чем живых существ. Они могут раздавить юношу одним мизинцем, но, грамотно уворачиваясь от их атак и выбирая нужный момент для нападения, спаситель все-таки взберется на спины одиноких тварей и поразит их в самое уязвимое место.

Главным приемом во время борьбы с гигантами, который не раз спасает протагонисту жизнь, стала возможность схватиться за шерсть чудища и удержаться у него на спине. Похожая механика воспроизведена в ICO, где нужно зажимать «Shift», чтобы вести девушку за руку. Однако в Shadow of the Colossus этот процесс не приносит никакого особенного удовлетворения, а просто изматывает (это выражается геймплейно в виде все время убывающей графы выносливости в нижней части экрана). К концу пути игрок банально устает от постоянных стычек с титанами, которые в десятки раз превышают размеры персонажа. Ближе к финалу к моральной истощенности и одиночеству добавляется еще и гнев — каждый убитый колосс наполняет героя чернотой.

Когда последний из древних гигантов будет повержен, Вандер неожиданно сам превращается в великана и крушит людей, которые прибыли в храм вслед за ним. Противники убивают гиганта, и на том самом месте, где он был повержен, в небольшом водоеме появляется ребенок с маленькими рожками на голове. Момо спасена. Пробудившись от смертельного сна, она берет младенца на руки и уходит с ним в секретный сад на вершине храма.

В Shadow of the Colossus использовалась сложнейшая система освещения, которая заметно нагружала старушку PS2.

В финале проекта колонны, поддерживающие этот мост, исчезают, и последний выход из долины пропадает.

Финал Shadow of the Colossus производит сильное впечатление. На подсознательно-эмоциональном уровне игра пытается предостеречь нас от того, что в погоне за борьбой с внешним миром мы часто можем потерять самих себя. Впрочем, это один из вариантов трактовки концовки, оказавшейся удивительно многозначной.

Сон с продолжением

Shadow of the Colossus и ICO — это настоящий артхаус. Однако в Японии существует немало других знатных проектов с романтическими концовками, которые не метят так высоко, но при этом попадают в самое сердце. Два из них непосредственно связаны со знаменитой серией **Final Fantasy**.

Выбрать самую романтическую концовку из всего многообразия игр этого RPG-семейства — задача не из легких, ведь почти все игры Хиронобу Сакагути славятся душевными любовными интригами. Все помнят знаменитый драматический момент **Final Fantasy VII** (1997), который был неоднократно описан десятками критиков и оплакан кучей поклонников, — смерть Айрис Грейнсборо. Гибель возлюбленной ведущего персонажа игры Клауда Страйфа от руки злодея Сефирота была настолько неожиданной и несправедливой, что миллионы до сих пор рыдают при взгляде на убитую. Стивен Спилберг когда-то сказал, что он будет считать игры искусством, когда они заставят людей плакать. Совершенно очевидно, что он никогда не видел седьмую Final Fantasy.

Однако убийство Айрис происходит вовсе не в конце Final Fantasy VII. Финал носит не столько романтический, сколько общечеловеческий характер. Последние секунды «семерки» показывают главный город Мидгар через пять сотен лет после прожитых героями событий. На месте руин мегаполиса вырос огромный лес. Жизнь продолжается.

Есть в семействе Final Fantasy и другой проект, в основу которого положена замечательная история любви. Главный герой **Final Fantasy X** — профессиональный игрок в подводный футбол Тидус (в японских RPG попадаются профессии и более экзотичные). По странному стечению обстоятельств спортсмен оказывается в мире под названием Спира. Его новый приятель Вакка знакомит юношу с девушкой по имени

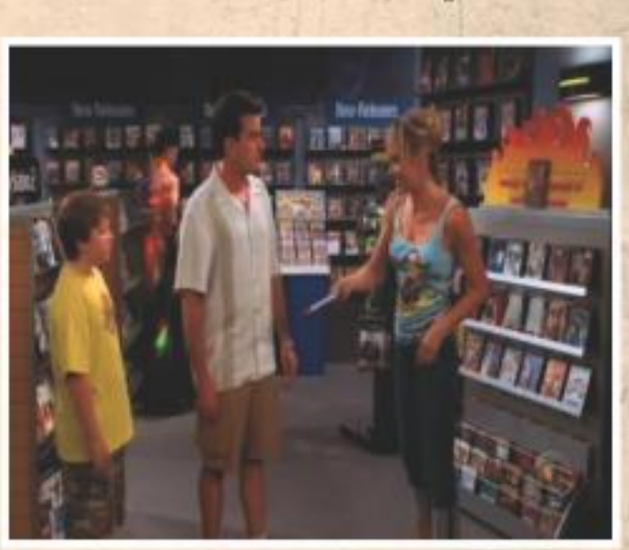
Верный конь Арго помогал не только перемещаться по огромному миру, но и упрощал баталии со многими боссами.

Юна, которая отправляется в длинное паломничество. Ее цель — спасение мира от страшного монстра. Тидус вместе с другими колоритными персонажами (в их числе черная колдунья, сбежавшая из секс-шопа, и синий воин) становится телохранителем Юны. Вместе они начинают длинное и опасное путешествие.

В книге Better Game Characters by Design Кетри Исбистер пишет, что в Final Fantasy X поддержка Юны становится главной целью для всей группы и Тидуса в том числе, что отражает коллективную природу азиатских представлений и ценностей. Если эта трактовка и справедлива, то только на начальных этапах. Впоследствии игра превращается в более личную историю, некоторые моменты которой (трогательный первый поцелуй главных героев) могли бы легко появиться в голливудской мелодраме.

Тем интереснее оказывается концовка десятой FF. Главный враг повержен, все спасены, но Тидус должен вернуться в свой мир. Юна бросается ему навстречу на глазах у разношерстной команды (кстати, еще один смелый шаг для японцев, не признающих откровенного выражения чувств на

Ошибка телевизионщиков



Популярность Final Fantasy X была забавно обыграна авторами знаменитого телесериала Two and a Half Men с Чарли Шином. В одном из эпизодов тинейджер Джейк ездит со своим дядей (бабником, миллионером и пьяницей) по всему городу в поисках десятой части Final Fantasy (*youtu.be/Y6-d-YcYJWA*). Мальчик в итоге игру все-таки нашел, а вот у дядюшки свиданье сорвалось. К несчастью, телевизионщики допустили непростительную ошибку, включив в эпизод боевую музыкальную тему из Final Fantasy II. Фанаты были неприятно удивлены.

Сцена поцелуя Тидуса и Юны остается одной из самых красивых в истории японских RPG.

Список Гринвуда

Известный музыкант и композитор Джонни Гринвуд пару лет назад опубликовал на сайте группы Radiohead, где он исправно играет уже четверть века, список из десяти самых дорогих ему приключений. В него вошли многие уникальные проекты, включая как минимум два развлечения из нашего исследования: Red Dead Redemption и ICO. В первую он играл почти каждый день в 2010 году, а вторую называет своей самой любимой.

Этот страшный товарищ на поверку оказывается верным другом и мощным бойцом.

публике), но парень уже превратился в призрака, девушка не может прикоснуться к нему. Она падает и на коленях произносит: «Я люблю тебя», — а он обнимает ее на прощанье и отправляется в свой мир. Последние кадры показывают, как Тидус, оказавшись в воде, выплывает на поверхность, предположительно, оказавшись дома.

Традиционно Square Enix не делает прямых продолжений номерных игр в серии (например, для той же Final Fantasy VII сиквела так и не последовало, несмотря на многолетние просьбы фанатов), однако в случае с Final Fantasy X компания изменила своим правилам и после успешных продаж (по данным на январь 2004 года было раскуплено более 6,6 млн копий) оригинала быстро организовала продолжение **Final Fantasy X-2**. Главным героем этой части стала Юна, которая ищет возможность вернуть Тидуса. Если у игрока хватит усидчивости пройти X-2 на все 100%, то его вознаградят идеальным финалом. Счастливые поклонники увидят, как появившегося из океана блондина встречает Юна. Они обнимаются. На пляже ждут друзья. Парочка бежит навстречу знакомым, взявшись за руки. Сначала впереди летит мужчина, но вскоре в лидеры вырывается Юна. Удивленный Тидус говорит, что она очень изменилась за это время, а девушка рассказывает ему о своих приключениях. В это время игроки, потратившие на достижение такой концовки более 100 часов, обычно проливают водопады слез умиления и благодарности геймдизайнерам, придумавшим воистину идеальный подарок для всех фанатов приключения.

Тяжесть бытия

Искупление за собственное прошлое стало главной движущей силой героя **Red Dead Redemption** Джона Марстона. В начале игры виртуальный Клинт Иствуд в пыльной одежде выглядит и ведет себя как настоящая машина убийства. Он сдает бывших подельников, штабелями косит бандитов, разоряет чужие логова и выполняет самые опасные задания.

Хотя мир Red Dead Redemption населен множеством персонажей, большую часть времени герой проводит в одиночестве. При редких встречах с миролюбивыми жи-

В Red Dead Redemption можно найти несколько крутых нарядов, влияющих на способности Джона.

Девушки начинают увиваться за героем с самого начала игры, но на флирт у него часто не остается времени.

телями он постоянно повторяет рассказы о семье, к которой собирается вернуться после того, как закончит дела. Сперва эти рассуждения о жене и сыне кажутся чем-то из области научной фантастики. Такие парни, как Джон, обычно женаты на бутылке виски и револьвере. Однако в самом финале проекта мы внезапно добираемся домой на ранчо Марстонов, знакомимся с супругой и ребенком главного героя. И тут происходит нечто необычное — игра не заканчивается.

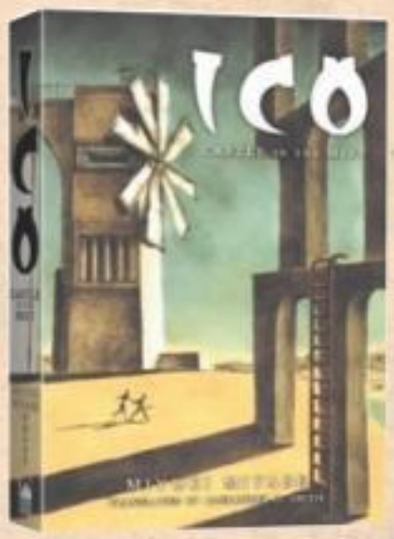
Нам дают возможность жить за Марстона, сталкиваясь с неожиданными трудностями и ежедневными заботами. Его взаимоотношения с женой — не романтика первых встреч Юны и Тидуса и не детская дружба Йорды и Ико. Это обычный брак с ссорами, рутиной, воспитанником. Из всех вышеперечисленных женских игровых персонажей Эбигейл — самый реальный образ.

Тем страшнее оказывается финал, во время которого самого Джона убивают солдаты. Вдова и сын хоронят его на холме. Через три года рядом выроют могилу для Эбигейл. Восемнадцатилетний Джек находит убийцу отца и мстит за него.

■■■

В некоторой степени концовку Red Dead Redemption можно считать финалом целого поколения развлечений, построенных вокруг «спасения принцесс». Видеоигры повторили тот же шаг, который в XIX веке сделала мировая литература, — они открыли для себя реализм. Не показную реалистичность графики, а реализм сюжетный, правдивость отображения нашей действительности. Как литературный реализм сосуществовал с романтическими традициями в романах, так и в интерактивных развлечениях искренние, но печальные концовки еще долго будут соседствовать с идеализированными романтическими и немного сказочными финалами. Ведь, как некогда сказал Курт Воннегут, любая история, в которой двое влюбленных воссоединяются, может считаться счастливой, даже если миллионы марсиан вот-вот обрушатся на Землю. ■

Домашнее чтение



ICO оказалась абсолютно провальным продуктом на старте продаж, но впоследствии приобрела культовый статус. На основе этого проекта японская писательница Миюки Миябэ сочинила 400-страничный роман (2004), который в 2011 году был издан в английском переводе. Миябе хорошо известна как автор детских книг, многие из ее произведений стали бестселлерами в Японии и в других странах мира.

ЖИЗНЬ В СТИЛЕ ИНДИ

INDIE GAME
THE MOVIE

ФЕНОМЕН КАРТИНЫ INDIE GAME: THE MOVIE — АВТОРЫ, РАЗРАБОТЧИКИ И КИНЕМАТОГРАФИСТЫ РАССКАЗЫВАЮТ, ПОЧЕМУ СТОИТ ДЕЛАТЬ ИНДИ-ФИЛЬМЫ ОБ ИНДИ-ИГРАХ.

КИРИЛЛ ТОКАРЕВ

Идея снять картину о современном инди-движении пришла в голову Джеймсу Свирски и Лизанн Пажо (студия BlinkWorks) в голову в 2009 году, когда они приехали на Independent Games Festival & Summit. Их поразили участники мероприятия — полные энергии молодые люди, готовые часами обсуждать оригинальные игры. Там кинематографисты сняли небольшой репортаж об Алеке Холовка, одном из создателей Aquaria.

Деньги

В пятиминутном видео Алек рассказывает о своем отношении к процессу создания игр. В коротком сюжете были заложены лекала, по которым и будет сделан Indie Game: The Movie (IGTM).

Для успешного осуществления задуманного авторам нужны были деньги. Киношники сумели получить необходимые средства через Kickstarter. Первая кампания по сбору взносов стартовала в мае 2010 года. Вместо изначально запланированных $15 000 кинематографисты сумели накопить $23 000, причем большая часть денег была получена за первые два дня. Картину пообещали выпустить весной 2011-го, однако премьеры не состоялось. Вместо того чтобы показать сообществу готовый фильм, канадская парочка начала второй раунд финансирования на Kickstarter. Джеймс и Лизанн попросили уже $35 000 и без всяких проблем получили $71 000, чего с лихвой хватило на производство. Полторы тысячи пользователей поверили в идею никому не известных людей, потому что авторы сразу были готовы показать публике, как будет выглядеть готовый продукт.

Впрочем, денег все равно не хватило. Набранная через Kickstarter сумма составила примерно 40% от общего производственного бюджета, а остальные ресурсы были выложены из карманов канадских документалистов или получены за счет продажи предварительных заказов.

Благодаря щедрой финансовой поддержке Джеймс и Лизанн получили возможность выпустить фильм в HD, дополнив его музыкой талантливого соотечественника Джима Гатри, сочинившего саундтрек **The Ballad of the Space Babies** для приключения **Superbrothers: Sword & Sworcery EP**.

«Я не знаю ни одного разработчика из упоминавшихся в фильме, да и показанных в картине проектов я не видел. В основном саундтрек создавался под влиянием самого отснятого материала. Я хотел соединить в музыкальном сопровождении восьмибитные синтетические и классические инструменты, столкнуть цифровое и аналоговое, интернет и реальную жизнь, геймплей и рабочий стресс», — признается композитор в интервью «Игромании».

Braid в фильме показана как массовый продукт, а не как художественное произведение, что вполне соответствует реакции публики на эту игру.

Герои

Indie Game: The Movie — это рассказ о разработчиках **Super Meat Boy (SMB)**, **Fez** и **Braid**.

Главными звездами фильма стали Эдмунд Макмиллан и Томми Рефенес — дуэт **Team Meat**. Молодых специалистов показали во время наиболее напряженного финального этапа производства Super Meat Boy — перед тем, как игра была выпущена для Xbox 360.

«Меня немного озадачило то, что у людей создалось впечатление, что мы всегда такие несчастные. Показанное в картине — частный случай. На самом деле создание игры проходит намного спокойнее. Просто ребята снимали самые трудные мгновения в нашей с Томми карьере. Мы вовсе не такие нервные. Я сделал более 20 игр, а в кадре показали лишь одно действительно сложное испытание», — говорит Эдмунд.

Макмиллан не зря ссылается на свой опыт. Для Indie Game: The Movie канадцы выбрали хорошо известных личностей с длинным послужным списком. За плечами бородатого создателя Super Meat Boy немало хитов, включая **Gish**, **Aether** и **Coil**. Впрочем, его совместный проект с Томми Рефенесом оказался самым прибыльным.

Рабочая версия Fez, которую Фиш привез на выставку, постоянно падала и зависала, но это не помешало платформеру привлечь толпу зрителей.

Макмиллен хотел передать в своей игре, что девушка героя нужна ему больше жизни, поэтому он сделал протагониста из мяса, а его подружку – из бинтов.

За первый день продаж в Xbox Live Arcade игра принесла своим создателям больше, чем Эдмунд заработал за предыдущие семь лет.

Впрочем, если в фильме мы видим результат работы Макмиллана, то Fez к концу хронометража так и не добирается до виртуальных полок Xbox Live. Автор платформера Фил Фиш предстает в картине рок-звездой, столкнувшейся с жестокой реальностью. Его осаждают интернет-тролли в комментариях, он вынужден постоянно бороться за совершенствование игры, которую никак не может закончить. Демонстрация рабочей версии проекта на выставке становится испытанием, так как бывший партнер Фиша мог своим решением заблокировать демо. Хотя лицо второго разработчика в картине стыдливо скрыли от глаз зрителей, журналисты предполагают, что этим человеком мог оказаться Джейсон Дегрут (Jason DeGroot) — музыкант, работавший над Fez, **Dyad** и **Sound Shapes**. После цифрового релиза фильма его отсутствие в картине вызвало очередной скандал в Twitter.

На этом дело не кончилось. Fez вышел, но после долгой разработки в нем все равно было полным-полно ошибок. Polytron вскоре выпустила обновление, их исправлявшее, однако появилась очередная проблема — новый патч стирал сохранения! Выпустить второе обновление не получилось, потому что Microsoft потребовала за это около $40 000. После этого Фил Фиш еще раз выступил в Twitter с замечательным посланием для всех игроков, решивших скачать пиратскую версию проекта: «Геймеры хуже всех». На этом все, похоже, и закончилось.

Джонатану Блоу и Braid авторы приберегли роль эталонов успеха. Загадочный геймдизайнер в картине представлен как непонятый гений, гуру инди-движения.

«Фильм мне понравился. Авторы не стали нам показывать всю «инди-сцену». Хотя они и сняли многих разработчиков, в итоге все сузилось до размеров очень личных историй», — говорит Блоу.

Действительно, в описании Indie Game: The Movie на Kickstarter упоминалось, что во время работы над фильмом авторы сумели пообщаться с огромным количеством людей, включая Рона Кармела, сделавшего **World of Goo**, Дерека Ю (**Spelunky**), Дженову Чена (**Flower**, **Journey**) и Джейсона Рорера (**Passage**). Однако после релиза выяснилось, что фильм не будет включать в себя видеовстречи со всеми знаменитостями.

«Многие не понимают, что, когда IGTM только начинали снимать, проект хотели полностью посвятить инди-играм. **BlinkWorks** записала интервью с 20 разработчиками, которые рассказывали о своих играх, но потом начали снимать нас и нащупали некую драматическую историю. От десятка «говорящих» голов в кадре отказались, а оставили SMB и Fez. Жаль только, что название у фильма не поменяли», — сетует Эдмунд Макмиллан.

После премьеры

После успешной демонстрации на фестивалях (на «Сандэнсе» картину отметили за лучший монтаж) независимые кинематографисты принялись рассматривать предложения от многочисленных студий.

К сожалению, любая сделка с крупной медиакомпанией отдалила бы премьеру IGTM еще на несколько месяцев. Вместо того чтобы передавать судьбу фильма в чужие руки, молодые кинематографисты решили продавать Indie Game: The Movie самостоятельно — не только через **iTunes** или напрямую через сайт, но и посредством **Steam**. Некоторые эксперты уже признают, что данная премьера на прилавках цифрового магазина **Valve** может ознаменовать начало новой эры цифровой дистрибьюции независимого кино в Сети.

Джеймс Свирски и Лизанн Пажо справедливо рассудили, что их проект только выиграет от соседства с Super Meat Boy, Fez и Braid на полках магазина, а вот герои картины не особенно верят в то, что фильм поможет в продвижении их проектов.

«Я уверен, что IGTM позволит людям больше узнать о необычных играх, но не думаю, что он разрекламирует мою следующую разработку. Я ведь и так уже достаточно известен, так что, когда выйдет **The Witness**, аудитория и пресса уже будет ждать «головоломку от автора Braid». Эта картина больше интересна независимым разработчикам, успех которых еще впереди. По крайней мере, теперь они смогут ссылаться на фильм как пример того, чем они занимаются каждый день, какого рода проекты надеются довести до ума», — говорит Джонатан Блоу.

Один из самых приятных сюрпризов фильма – возможность хорошенько рассмотреть, где именно создаются независимые шедевры.

Учитывая позитивную реакцию критиков и огромный международный интерес (примерно 50% зрителей картины живет за пределами США), нет ничего удивительного в том, что IGTM также привлек внимание телевизионщиков. Канал **HBO** и знаменитый продюсер Скотт Робин рассматривают возможность превращения Indie Game: The Movie в телешоу.

В ограниченный прокат фильм все-таки вышел. Вдохновленные экспериментами Кевина Смита и Гарри Хатсвита («Гельветика») и поддерживаемые Adobe, канадцы сумели провести показы в 15 крупных городах до официальной цифровой премьеры. Картину попросили показать в **Pixar**, **Disney**, Valve и даже в Белом доме.

«Не знаю, важен ли фильм для сообщества или нет. Это картина не об инди-играх, а о нас. Она рассказывает о том, что нам приходится преодолевать во время работы. Это очень честный фильм. IGTM показывает наши взлеты и падения, как жизнь меняется, пока мы делаем видеоигры», — подытоживает Макмиллан. ■

МЫСЛИ АВТОРА

Один из создателей фильма, Лизанн Пажо, превозмогая бессонницу и усталость, нашла время раскрыть нам несколько секретов Indie Game: The Movie

Стресс

Фильм о том, как тяжело бывает работать над долгосрочным проектом и отдавать всего себя делу. Вы проходите через целый спектр эмоций — чувствуете вдохновение, радость, переживаете и тяжко трудитесь. Меня поймет любой человек, который когда-нибудь занимался серьезной работой в течение 2-3 лет.

Герои

Мы обратились к создателям Super Meat Boy и Fez задолго до того, как они стали известны. Буквально каждый день камеры следили, как авторы достигали поставленных целей. Super Meat Boy на момент съемок находился в работе только восемь месяцев (в общей сложности игру делали восемнадцать). FEZ во время нашей первой встречи с Фишем совершенствовали три года. Всего на проект потратили пять лет. Никто не знал, что авторы смогут добиться такого невероятного успеха.

Правда

Думаю, каждый создатель волен выбирать, как люди должны знакомиться с его произведениями. Некоторые стремятся объяснить, что они имели в виду, другие предпочитают, чтобы творчество говорило само за себя. Это личный выбор автора. Мы хотели показать процесс разработки без прикрас, как через него проходят наши герои. Иногда они чувствуют разочарование, иногда — радость. Именно такими мы их увидели.

Работа

Джеймс и я снимали, делали монтаж, искали деньги, а также строили веб-сайт, организовывали тур и готовили релиз на iTunes, Steam. Вся ответственность, кроме музыки, которую писал Джим Гатри, лежала на наших плечах. Для такой маленькой команды — огромная работа. Иногда мы, как и наши герои, не высыпались, нервничали из-за неопределенности и риска. Но мы чувствуем, что все эти усилия были не напрасны, когда видим людей, которых картина вдохновляет и радует. ■

ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ ФАБРИКА

Indie Game: The Movie не единственный фильм о современных инди-играх. Еще одна громкая премьера — картина **Minecraft: The Story of Mojang**, целиком посвященная песочнице **Minecraft**. Этот проект был создан американской компанией **2 Player Productions**, которая полностью отдала себя документальному кино о видеоиграх. В активе студии фильм **Reformat the Planet** о восьмибитной музыке, сериал **Penny Arcade: The Series**, съемки за кулисами крупных мероприятий (включая **Video Games Live!**). Сейчас компания делает репортажи о производстве приключения Тима Шейфера из **Double Fine**, а также картину **Scrolls**, в которой рассказывается о новой игре от студии **Mojang**.

Мы побеседовали с тремя основателями **2 Player Productions** — Полом Леверингом, Полом Оуэнсом и Азифом Сиддики — и выяснили, зачем вообще нужны документальные фильмы об играх.

Почему вы вообще решили этим заняться?

Пол Леверинг (ПЛ): По телевизору игровую культуру и разработку всегда освещали однобоко и скучно. Мы же захотели исправить эту несправедливость.

Пол Оуэнс (ПО): Азиф и я долго занимались съемками «фильмов о фильме» на съемочных площадках, но, в сущности, это была бессмысленная трата времени, потому что киноиндустрия и так отлично справляется со съемками документального кино о развлекательных проектах. Разработчики игр и издатели когда еще толком не разобрались, как это делать. Сколько же времени потеряно! Я часто мечтаю об альтернативной реальности, где существует документальный фильм о создании первой The Legend of Zelda.

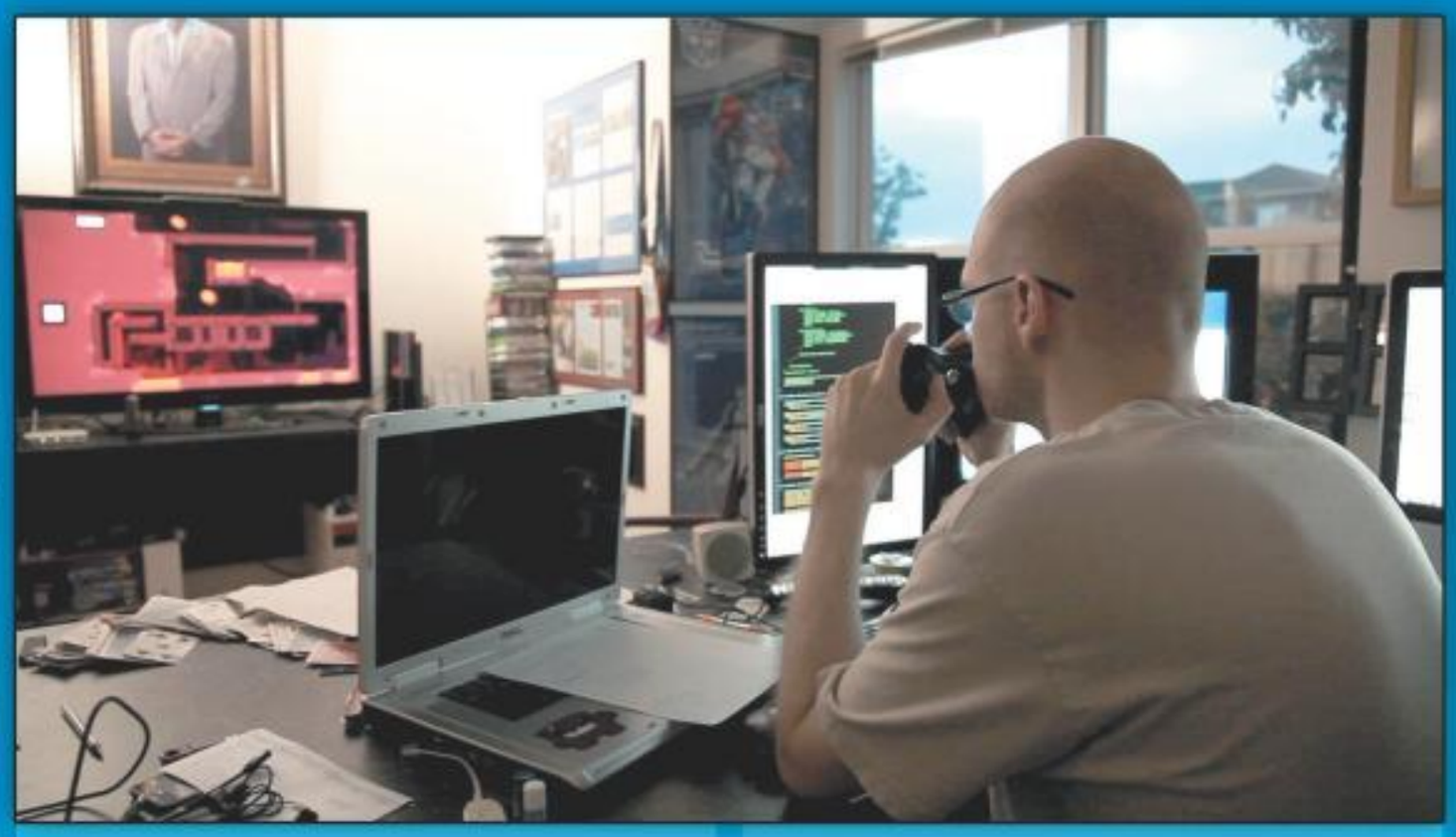
Азиф Сиддики (АС): Разработку игр определенно нужно сохранить, ведь для большинства потребителей процесс создания игр все еще окутан тайной. Такие фильмы будут выполнять образовательную функцию, показывая, сколько труда уходит на создание развлечений. Сложно себе представить, какое влияние подобное кино окажет на следующее поколение разработчиков. Было бы просто здорово, если человек, вообще не связанный с индустрией, посмотрев, как делает игру Тим Шейфер или Нотч, тоже решил бы заняться разработкой.

Как вы вообще познакомились с Нотчем?

ПЛ: После работы над сериалом Penny Arcade решено было снимать фильм о Minecraft. Мы изучили рынок и начали набирать деньги через Kickstarter на съемки небольшого сериала о современной игровой разработке. Minecraft стал темой первого, пилотного выпуска. Мы просто послали Маркусу письмо и рассказали о нашей идее. Он согласился. Группа отправилась в Швецию и сняла небольшой материал, из которого смонтировали 20-минутный тизер. Тут все начали говорить о проекте. Мы отказались от съемок сериала и начали делать большой фильм о Minecraft, который почти закончен.

Каковы преимущества эпизодического формата?

ПО: Мы делали сериалы про Penny Arcade и Double Fine потому, что такой вариант позволял зрителю буквально стать частью истории в реальном времени. Очень интересно, когда зритель, да и сами документалисты не знают, чем все закончится. В случае с Double Fine эпизодический формат подходит как нельзя лучше, ведь



мы хотим показать каждую мелочь в занимательном процессе разработки.

ПЛ: Сериал позволяет выводить контент на постоянной основе, разбивать большие темы на компактные кусочки. Очень приятно работать несколько недель, а потом показать плоды своего творчества. С полнометражным фильмом так не получится.

Сериал о Double Fine и фильм о Minecraft — это ведь не все. Есть же еще картина Scrolls?

ПО: Вообще-то репортаж о Scrolls должен был стать частью документалки о Minecraft, но постепенно сюжет настолько разросся, что ему уже попросту было тесно в рамках прежней картины. У нас было столько отличного материала, что мы выделили его в отдельный проект. Основной темой этой картины станет исследование процесса разработки. Наши герои хотят сделать лучшую игру в истории, но это длительный, практически бесконечный процесс.

Как вам Indie Game: The Movie? Согласны вы с критиками, что в фильме показали маловато разработчиков?

АС: Чудесная работа. Авторы сумели рассказать необычную историю о сложном творческом процессе. Мир инди-игр огромен, поэтому, чтобы его адекватно описать, придется выпустить целую серию документальных фильмов. Я лучше посмотрю хорошую картину о нескольких разработчиках, чем дерганый фильм, который пытается охватить все и сразу.

ПО: Я жалею, что мы не сняли IGTM! Совершенно ясно, что авторы должны были идти на определенные уступки, ведь они не могли объять необъятное. Приятно, что теперь есть такой фильм, который позволяет лучше узнать мир разработчиков игр.

Стоит ли подобные картины прокатывать в кинотеатрах?

ПЛ: Такие картины, как King of Kong, Indie Game: The Movie, которые нравятся определенной группе людей, могут стать очень популярны благодаря сарафанному радио. Увидеть их во время ограниченного проката — настоящее событие.

Но нужно все-таки знать своего зрителя. Например, с нашим фильмом Reformat the Planet мы немного переоценили публику, подумав, что картина понравится игрокам и музыкантам. Но в реальности продать этот фильм было невозможно. А вот с тем же Minecraft мы точно знаем, на кого ориентироваться. ■

Счастье — это когда тебя понимают

Чем новый канадский фильм напоминает школьную драму

Indie Game: The Movie похожа на «Школу» Германики, только без излишнего натурализма или чернухи. Авторы явно преследуют те же цели, что и молодая российская кинематографистка.

Джеймсу Свирски и Лизанн Пажо удалось заглянуть в святая святых современной независимой игровой разработки и раскрыть многие ее секреты. Настоящие герои движения предстают перед нами в образе рефлексирующих, сомневающихся в своих силах людей, готовых плакать из-за того, что их проект вовремя не появился на страницах Xbox Live.

Особенно показательны вставки с Джонатаном Блоу, который был неприятно поражен тем, что многие покупатели попросту не поняли глубины его проекта. Ему приходилось самому принимать участие в различных дискуссиях на форумах и подробно объяснять свою позицию.

По стилю Indie Game: The Movie похожа на «Гельветику» Гари Хастуита. Здесь много говорят, как и в любом документальном кино, смакуют детали из детства разработчиков, объясняют те или иные решения, принятые во время производства продукта. Впрочем, не думайте, что герои все время сидят за столами и пишут код. Напротив, мы видим их в динамике: Фил Фиш едет на выставку и беседует с основателем Penny Arcade, Томми Рефенес обедает с родителями и переписывается с Microsoft, Эдмунд Макмиллан делает предложение своей девушке. За этими поступками начинают проявляться объемные образы людей, не всегда готовых к сложным стрессовым ситуациям.

Испытание и понимание — вот основные темы фильма. Вскрывая поднаготную независимой игровой разработки, канадцы доказали, что она ничем особенно не отличается от тех проблем, которые преследуют большие студии. Разработчикам не хватает времени, денег, близких социальных контактов. Когда же работа все-таки награждается лавровым венком, открывается истинная цель. Они жаждут не славы и не денег, а простого понимания. Новый дом — это прекрасно, но достаточно было просто похлопать по плечу.

Перед нами не «Боулинг для Колумбины» Мура и не «Туман войны» Эррола Морриса. Это простая и красивая история о художниках нового типа, жаждущих, как и все мы, понимания. ■

ИГРА В КИНО

Александр Башкиров

Зачем в фильмах показывают реально существующие видеоигры?

Любители кино легко перечислят немало фильмов, снятых по мотивам компьютерных игр: «Супербратья Марио», «Уличный боец», «Смертельная битва», Doom, «Сайлент Хилл». Картин о выдуманных игровых мирах тоже достаточно: «Трон», «Нирвана» (1997), «Экзистенция», «Матрица».

А сколько вы знаете фильмов, где видеоигры рассматриваются как реально существующее явление, которое не нужно ни демонизировать, ни превращать в технически неправдоподобную виртуальную утопию?

По мере того как видеоигры проникали в нашу реальность, игнорировать их существование стало трудно даже продюсерам боевиков. Все больше драк и перестрелок происходило в аркадных залах, где отчаянно пиликающие на заднем плане аппараты с **Centipede** и **Asteroids** служили ироническим контрапунктом к разворачивающемуся на переднем плане побоищу. Стартовавшая в фильме «Жажда смерти 4» (1987) традиция продолжается и в наши дни: на командном мостике летающего авианосца в блокбастере «Мстители» (2012) один из членов экипажа увлеченно играет в **Galaga**.

К сожалению, из-за проблем с лицензированием ранее реально существующие игры использовались в кино и на телевидении редко. Чаще всего перед камерой ставились неиграбельные демонстрации (как **Wild Gunman** в «Назад в будущее 2», **Space Paranoids** в «Троне» или **Wipeout** в «Хакерах»).

И зря, ведь в умелых руках компьютерная игра становится инструментом раскрытия внутреннего мира персонажа — его вкусов, переживаний, особенностей характера, его истории. Геймпад может рассказать о многом точно так же, как и выбор жанра, реакция на виртуальную победу или поражение.

Высокое искусство

В фильме американского режиссера Майка Байндера «Опустевший город» (2007) персонаж Адама Сэндлера с говорящим именем Чарли Файнмен (с англ. — хороший человек) проводит свободное время за японским приключением **Shadow of the Colossus**. В этой игре Чарли должен убивать гигантских каменных титанов, ставших символом рухнувших после терактов 11 сентября 2001 года башен-близнецов.

Аутичный герой «Бена Икс» идеально соответствует представлениям о среднем игроке, бытующим у бельгийского телекомментатора, писателя и режиссера, в жизни не видевшего ни одной MMORPG.

Создатели Game Over отчаянно стараются воссоздать эстетику фильма «Джонни-мнемоник», которая казалась подозрительно устаревшей еще в 1995 году.

Именно в этот судьбоносный день герой Сэндлера потерял жену и детей. Игра становится для него своего рода терапией, способом оставить позади потери прошлого и вновь войти в нормальную жизнь.

Еще один пример тематически удачного использования интерактивных развлечений в кино находим в картине «Рестлер» (2008), где была показана видеоигра **Wrestle Jam '88**. По настоянию режиссера Даррена Аронофского был построен интерактивный клон восьмибитной **WWF WrestleMania** (1989). Микки Рурк и его юный сосед Адам реально сражались на виртуальном ринге.

Их поединок наглядно показал, что престарелый борец — герой давно ушедшего времени. В эпоху Call of Duty 4 его никто не считает звездой. Наверное, это один из лучших примеров того, как с помощью игры в фильме можно показать одиночество и ненужность взрослого, сильного и вменяемого героя. Недаром Микки Рурка номинировали на «Оскар» за эту роль.

Хотя «Рестлера» американские киноакадемики так и не наградили, в оскароносных фильмах видеоигры тоже присутствуют. Ярким подтверждением тому стала картина «Повелитель бури», отобравшая приз «За лучший фильм» у «Аватара» Джеймса Кэмерона в 2010 году.

В одном из эпизодов фильма солдат Оуэн Элдридж (в исполнении Брайана Джерати) сидит в комнате отдыха перед огромным телевизором и ожесточенно рубится в Gears of War. К нему подсаживается полковник Джон Кэмбридж и пытается поговорить, однако младший сержант не

Wrestle Jam '88 из «Рестлера» — единственная придуманная киношниками игра, не уступающая реально существующим восьмибитным аркадам.

Фантастический видеошутер Maximum Surge планировалось выпустить в 1996-м на 3DO, PC и Sega Saturn. Игра была отменена на последнем этапе разработки, а жаль, могла бы получиться классика масштаба Space Pirates.

Пять актеров-игроков

Пока режиссеры разбираются, нужно или нет вставлять видеоигры в свои фильмы, многие голливудские знаменитости уже давно не мыслят себя без геймпада в руках. Позвольте познакомить вас с великолепной пятеркой звезд-геймеров.

Джек Блэк

Многие знают американского комика Джека Блэка как большого поклонника рок-музыки, благодаря чему он снялся в «Школе рока», Brutal Legend и даже организовал свою группу Tenacious D. Но оказывается, актер также с удовольствием проводит время за видеоиграми. Особенно ему нравились Wii Sports, хотя точно не известно, что привлекало его больше в этом сборнике — боулинг или теннис. Кроме того, в 2008-м он был ведущим церемонии награждения Spike Video Game Awards.

Метью Перри

Звезда телесериала «Друзья» (где у его героя была PlayStation), снимавшийся с Брюсом Уиллисом в «Девяти ядрах», честно признался, что очень любит видеоигры. В апреле 2009 года он заглянул на шоу Ellen, чтобы рассказать о своем новом фильме «Папе снова 17». Однако кроме рекламы картины Перри неожиданно подарил ведущей приставку Xbox 360 и коробочку с Fallout 3.

По словам Перри, он проводил за RPG столько времени, что ему пришлось идти к врачу и лечить руку. Актер никак не был связан с продуктом. Ему попросту захотелось о нем рассказать. В Bethesda и Obsidian узнали о таком душевном порыве актера и пригласили Метью озвучить роль Бенни в Fallout: New Vegas.

Судя по массовке с карликами, бюджет Maximum Surge не уступал бюджету сериала «Светлячок».

Главную женскую роль в Maximum Surge исполняет Ясмин Блит из «Спасателей Малибу». Футуристический купальник и актерские достоинства налицо.

Игра Hero's Duty из «Ральфа-разрушителя» использует цветовую гамму и общую эстетику Halo 3, хотя является рельсовым шутером с использованием светового пистолета.

желает выходить из депрессии и продолжает рефлексировать на тему недавнего побоища, нажимая на спусковой крючок незаряженной винтовки. Gears of War мелькает в картине недолго, но игра напоминает нам о том, что от войны нельзя уйти и в реальном, и в виртуальном мире.

Ужасы и болезни

Далеко не все режиссеры могут разглядеть в видеоиграх нечто большее, чем кровь и насилие. Так, в **Game Over** (2003), вышедшем прямо на DVD, показали 35 минут из реальных интерактивных киноигр, выпущенных разработчиком **Digital Pictures** на **3DO и Sega CD** в 1990-х. Лучшие — во всяком случае самые известные — работы студии (триллер **Night Trap** и гонка **Sewer Shark**) в картину не вошли. Приходится довольствоваться ужастиком **Corpse Killer** (1994), кинофайтингом **Supreme Warrior** (1996) и симулятором американского футбола **Quarterback Attack** (1995).

Сюжет Game Over повествует о программисте, которого заставляет играть в плохие игры обезумевший суперкомпьютер. Чем-то такая завязка напоминает эпизод шоу **The Angry Video Game Nerd**. Главный козырь **Game Over** — использованные в ленте фрагменты видео из отмененной игры **Maximum Surge** (1996). Это так никогда и не выпущенный на ПК или консолях FMV-шутер в стиле сериала «Капитан Пауэр и солдаты будущего» — впечатляющая фантастическая картина с настоящими декорациями, спецэффектами, массовкой и пришельцами.

Видеоигры в кино также прочно ассоциируются с различными формами психических расстройств и ухода от реальности. В начале восьмидесятых эту функцию выполняли настольные RPG («Зловещая игра» с молодым Томом Хэнксом).

Игровая тема особенно нравится независимому кинематографу и режиссерам артхауса. Например, в бельгийской драме «Бен Икс» (2007) рассказывается об увлекающемся корейской MMO **ArchLord** подростке, а во французской мелодраме «Мастер кунг-фу» (1989) повествуется о любви взрослой женщины к мальчику, отдающему предпочтение beat 'em up **Spartan X** (1985).

По имени Скотт

Комедия «Скотт Пилигрим против всех» (2010) — особенно интересный случай использования игрового контекста в кино.

Scott Pilgrim vs. the World: The Game слишком хорошо нарисована, чтобы ее можно было сравнивать с восьмибитными (и даже шестнадцатибитными) аркадами. Ближайший аналог — слэшер Guardian Heroes на Sega Saturn.

В унылых заснеженных пустошах Торонто у двадцатидвухлетнего Скотта Пилигрима (в исполнении невыносимого Майкла Серы) только два средства самовыражения: инди-музыка и танцевальная игра **Ninja Ninja Revolution**, которую он проходит совместно с подругой-школьницей.

Скотт воспринимает реальность через видеоигры. Мебель и предметы в его квартире снабжены всплывающими подсказками, как в квесте. Гитарист группы не расстается с **DS** («Во что играешь?» — «**Zelda**... «Тетрис»... трудный, в общем, вопрос!»). В заснеженном парке можно найти ведущую на другую сторону декораций дверь из **Super Mario Bros. 2**. Даже в туалет Скотт ходит не как все нормальные люди, а чтобы опустошить поднакопившийся Pee Meter.

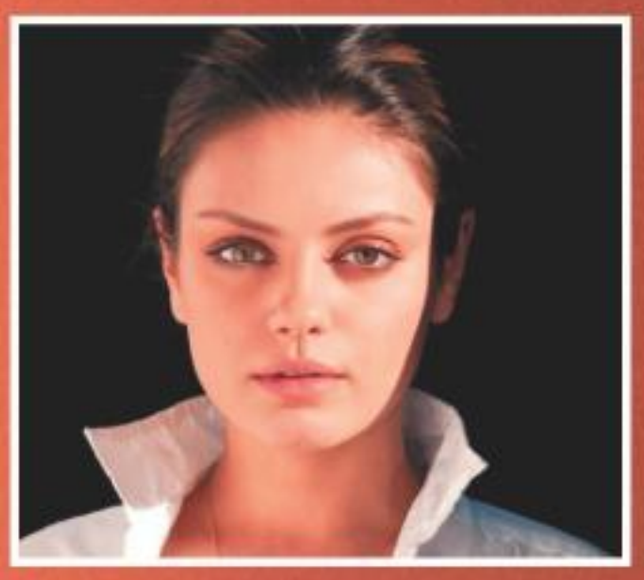
Большинство культурно-игровых отсылок позаимствовано создателями фильма из одноименного черно-белого комикса Брайана Ли О'Мэлли. Но британский режиссер Эдгар Райт (который, если судить по фильму «Зомби по имени Шон», не равнодушен к **TimeSplitters 2**) использовал в фильме и собственные находки. Например, он красиво перерисовал заставку кинокомпании **Universal** в стиле восьмибитных игр, а также процитировал ролики **Ninja Gaiden** в композиции отдельных кадров.

Ради права встречаться с Мэри Элизабет главный герой Уинстед Скотт должен одолеть в рукопашном бою шесть ее бывших парней и одну подружку. Каждый поединок по большей части состоит из кинозаимствований: классические кунг-фу боевики, фильмы с Джеки Чаном, индийские и американские мюзиклы, дилогия «Убить Билла». Не обошлось и без цитат из компьютерных файтингов: комбо, ответные и сдвоенные атаки, жонглирование против-

Аркадные исходники Wreck-It Ralph — это две ранних игры Сигеру Миямото (Donkey Kong и Popeye).

Джоди Фостер

Обладательница нескольких «Оскаров» Джоди Фостер, снимавшаяся в «Таксисте» Скорсезе и сыгравшая Клариссу Старлинг в «Молчании ягнят», часто включает Guitar Hero. Самое интересное, что она делает это вместе со своими детьми. Актриса не побоялась показать свои навыки в игре всей стране во время телешоу Rachel Ray, где сыграла вместе с ведущей в апреле 2008 года. Жаль только, что продюсеры выставили сложность на самый высокий уровень!



Мила Кунис

Уроженка Украины Мила Кунис живет и работает в США — снимается в голливудских фильмах, озвучивает Мег в анимационном сериале Family Guy и защищает Джастина Тимберлейка на пресс-конференциях в России. Кроме этого она любит проводить время в World of Warcraft. Ее увлечение переросло в настоящую манию, из-за чего актрисе даже пришлось отказаться от MMORPG. Кроме того, Мила озвучивала героинь в Saints Row и Max Payne 3.

Дэниел Крейг

Пять лет назад английский актер Дэниел Крейг, ставший международной знаменитостью благодаря картине «Казино «Рояль», признался, что обожает проводить время за хорошей игрой. Новый «реалистичный» Бонд посетовал, что вынужден включать консоль только тогда, когда его девушки нет дома. Подруга не одобряет его увлечения. Особенно Крейгу интересны проекты с запутанной сюжетной линией, а вот всякие жестокие боевики он не любит.

VIDEO GAME HIGH SCHOOL

Игроки профинансировали сериал про самих себя.

«Школа видеоигр» — проект известной компании Rocket Jump Studios, которая прославилась благодаря Фредди Вонгу, автору отличных перестрелок для YouTube (***youtu.be/cgMGtPMI9xc***).

Телесериал рассказывает о недалеком будущем, где обычные видеоигры стали самым популярным соревновательным видом спорта. Лучших игроков приглашают в специальную школу. Там они совершенствуют свои навыки, участвуют в состязаниях. Главному герою по имени Брайан, случайно ставшему знаменитостью, посчастливилось попасть в эту школу, где его ждут новые испытания и приключения.

Смотреть Video Game High School можно прямиком в Сети на официальном сайте студии (***www.rocketjump.com***). Выпуск каждой серии сопровождается специальным роликом, где авторы объясняют, как им удается снимать все эти взрывы и перестрелки. Первый сезон проекта включал в себя только девять эпизодов, однако авторы уже начали работать над вторым блоком серий.

Веб-инициатива финансируется через Kickstarter, где за 24 часа собрали примерно $75 000. В общей сложности за 30 дней авторы получили $273 000 от 5600 человек, поверивших в успех необычного начинания. Video Game High School собираются выпустить еще и на DVD и Blu-ray, но о показе сериала на телевидении пока нет никакой информации.

Разработанная специально для фильма «Скотт Пилигрим против всех» игра Ninja Ninja Revolution — явная пародия на Dance Dance Revolution, Dead or Alive и Ninja Gaiden.

никами в воздухе, beat 'em up (драка с одинаковыми вооруженными скейтбордами каскадерами, снятие мелких мобов-помощников с финального босса) и RPG (рост Скотта в уровне и выпадающие из побежденных бой-френдов монетки).

Ирония в том, что все эти сложнейшие постановочные драки — не более чем метафора громоздящихся вокруг Скотта бытовых дрязг. В реальном Торонто лирический герой может только ходить и вздыхать, когда в город из Америки возвращается его бывшая подружка с новым бойфрендом. В **Renegade** (1986) или любом другом классическом beat 'em up фирмы **Technos Japan** невыносимая бытовая ситуация разрешилась бы парой ударов ногой в прыжке с разворота.

Сделанный по мотивам фильма битемап **Scott Pilgrim vs. the World: The Game** использует намеренно упрощенную восьмибитную музыку и графику. Это целенаправленная пародия на beat 'em up **River City Ransom** от Technos. Изначально проект задумывался как откровенная калька с **Mega Man** — игры, из которой О'Мэлли и позаимствовал идею с характерными боссами-бойфрендами.

Слово о злодее

Логическим продолжением «игровой» традиции «Пилигрима» на большом экране стал выходящий этой осенью мультфильм **Walt Disney Animation Studios** «Ральф-разрушитель». Эта картина посвящена ан-

Скотт Пилигрим получает уровень. Gratz!

Разваливающиеся на монетки враги из «Скотта Пилигрима» — отсылка к классическому beat 'em up River City Ransom (где монетки тратились на новые удары, улучшения и азартные игры).

Злодеи из классических видеоигр в «Ральфе» обсуждают свои проблемы в сеттинге из «Бойцовского клуба».

тигерою одноименной вымышленной видеоигры.

Ральф-разрушитель — микс папайевского злодея Блуто с Донки-Конгом. Устав бить окна в родном виртуальном доме, он сначала записывается в группу поддержки для видеоигровых злодеев (куда также ходят Зангиев и М. Байсон из **Street Fighter**, призрак Клайд из **Pac-Man**, доктор Роботник из **Sonic the Hedgehog**, Боузер из **Super Mario Bros**.), а потом отправляется бродить по другим игровым мирам.

Режиссер «Ральфа» Рик Мур в прошлом ставил «Футураму», где видеоигровым отсылкам посвящены целые эпизоды. Например, в пятидесятой серии была новелла «Искатели потерянной аркады», в которой фигурировали планета Нинтенду-64, генерал Колин Пакмен и война с пришельцами в стиле **Space Invaders**.

В ходе своих скитаний Ральф посетит современный шутер **Hero's Duty**, выдержанный в землистых тонах **Unreal Engine** и посвященный войне с кибернетическими пришельцами, а также детскую казуальную гонку **Sugar Rush** с кислотными цветами в стиле **Mario Kart**. В центре мультфильма — культурный шок персонажа аркадной классики, столкнувшегося с миром современных видеоигр, а также поиски себя.

Пусть «Ральф-разрушитель» использует персонажей реальных видеоигр исключительно как массовку, но Зангиев и Чун-Ли на виртуальном вокзале делают фильм правдивее и ближе зрителю.

■ ■ ■

Часть героев фильмов с настоящими играми — безвольные канадские парни, часть — бельгийские аутисты или опустившиеся американские рестлеры. Современное общество неохотно расстается со стереотипами, и нам только предстоит увидеть кино или сериал, где за компьютерными играми проводили бы время домохозяйка, солидный бизнесмен или суровый мафиози. Одиночное прохождение сингла **Call of Duty: Modern Warfare 3** в кино — это все еще несерьезное и даже унизительное занятие для спившихся одиночек, гиков и неудачников с неадекватным восприятием действительности. Но одно нельзя отрицать: игры прочно обосновались в кино и уходить из него не собираются. ■

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НОВЫЙ КОРОЛЬ

Apple MacBook Pro Retina

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,4 дюйма (2880x1800), ЖК (IPS), LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i7-3615QM (2,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** Intel HD 4000 + NVIDIA GeForce GT 650M (1 ГБ)
- **Накопитель:** 256 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, HDMI, 2x Thunderbolt, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 7 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** OS X Lion
- **Размеры:** 35,9x24,7x1,8 см
- **Вес:** 2,02 кг
- **Цена:** от 90 000 рублей

Свершилось! **Apple** представила принципиально новую версию ноутбуков **MacBook Pro**. Продукт вышел революционным. Примером для подражания его делает 15-дюймовый IPS-дисплей с запредельным разрешением 2880x1800 — и это когда современные 30-дюймовки выдают не больше 2560x1600. При этом «прошки» с припиской Retina отличаются небывалым соотношением мобильности и производительности. Цельнометаллический корпус по-прежнему сделан из алюминия, но его толщина теперь составляет всего 18 мм. Впечатляет и вес — чуть более 2 кг. Общая стилистика не изменилась, разве что привод канул в небытие, а по бокам появились «жабры» для забора воздуха.

Клавиатура и тачпад без изменений. Островные кнопки подкупают автоматически регулируемой подсветкой, сенсорная площадка — внушительными размерами и обилием мультитач-жестов. Набор портов преобразился в лучшую сторону: MacBook Pro обзавелись HDMI и двумя USB 3.0. Однако без Thunderbolt не обошлось — их здесь сразу два. Также на торцах присутствуют аудиовыход, кардридер и обновленный разъем питания с магнитным креплением **MagSafe 2**.

Начинка топовая. Базовая модель оснащается четырехъядерным **Core i7-3615QM**, видеокартой **GeForce GT 650M** (1 ГБ), 8 ГБ DDR3 и твердотельным накопителем на 256 ГБ. Путем финансовых вливаний можно повысить частоту процессора, удвоить объем оперативки и утроить емкость SSD. Вот только и без того немалая цена в 90 000 рублей возрастет до совсем уж неприличных значений. Напоследок отметим, что первые MacBook Pro Retina работают под управлением **OS X Lion**, но Apple предлагает владельцам бесплатное обновление до **Mountain Lion**.

ГОРБАТЫЙ ФОТОЛЮБИТЕЛЬ

Nokia 808 PureView

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Symbian Belle
- **Дисплей:** 4 дюйма (640x360), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** ARM 11 (1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 0,3 Мп, задняя — 41 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1400 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 11 ч, ожидание — до 540 ч
- **Размеры:** 12,4x6x1,8 см
- **Вес:** 169 г
- **Цена:** 25 000 рублей

Стремительно умирающая **Nokia**, чьи акции на момент написания этого материала упали ниже стоимости первичного размещения (точка невозврата), все еще удивляет. Новый смартфон, **808 PureView**, не похож ни на один из современных аппаратов. Его ключевая особенность — камера с фантастическим разрешением 41 Мп! Думаете, это маркетинговый ход, не несущий практической пользы? Отнюдь. Тут стоит огромная (даже по меркам мыльниц) матрица в 1/1,2 дюйма, а в создателях оптики числится именитая **Carl Zeiss**. Практичности добавляет ПО, позволяющее сжимать снимки до 8 или 5 Мп, отсекая шумы и снижая объем файлов. Словом, по части фото 808 PureView нет равных, но больше ей похвастаться нечем.

Дизайн спорный: толщина пластикового корпуса составляет 14 мм, а в районе объектива доходит до 18 мм. Вес соответствующий — 169 граммов. AMOLED-дисплей с диагональю 4 дюйма мог бы заслужить похвалы, если не архаичное разрешение 640x360. Опять-таки, одноядерный процессор и 512 МБ оперативной памяти — совсем не то, чего ожидаешь увидеть в железке за 25 000 рублей. Однако сильнее напрягает тот факт, что новинка работает под управлением ОС **Symbian**, доживающей свои последние деньки.

Таким образом, Nokia 808 PureView — это скорее компакт с функцией телефона, сугубо нишевый продукт для ценителей.

СТРАТЕГАМ В ПОМОЩЬ

BenQ RL2450HT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 60 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** статическая — 1000:1, динамическая — 12 000 000:1
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, HDMI, D-sub, 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 27 Вт
- **Размеры:** 50,3x57,9x21,4 см
- **Вес:** 6,07 кг
- **Цена:** 7800 рублей

RTS — ваш любимый жанр? Что ж, значит, у **BenQ** есть монитор, созданный специально для вас. Речь идет о модели с замысловатым индексом **RL2450HT**.

Основа новинки — 24-дюймовая TN-матрица с разрешением 1920x1080. Цветопередача у нее не идеальная, но зато время отклика составляет всего 2 мс. Подсветка — светодиодная, со средними показателями яркости. Покрытие экрана — матовое. Дисплей обрамлен в предельно лаконичный корпус, который также лишен глянца. В конструкции использована функциональная подставка, позволяющая не только менять высоту, наклон и угол поворота корпуса, но и переводить его в портретный режим одним движением руки.

Примечательно, что RL2450HT умеет притворяться дисплеем с меньшей диагональю (от 17 до 23 дюймов), отключая пиксели по краям, — пригодится кибератлетам, вынужденным часто играть за чужими мониторами. «Стратегическая» направленность устройства выражена в наличии специальной функции «RTS», над которой трудились профессиональные игроки в **StarCraft 2**. При ее активации на экране не остается слишком темных мест, из-за чего случайно не заметить врага становится куда сложнее.

BenQ RL2450HT доступен в двух цветовых исполнениях — черном и белом. Цена адекватна — 8500 рублей.

ВЕТРЕНЫЙ

Deepcool Ice Wind Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366, AMD Socket 754/939/AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Количество тепловых трубок:** 4 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 47 шт.
- **Вентилятор:** 120-мм (500-1500 об/мин)
- **Уровень шума:** не более 27,6 дБ
- **Размеры:** 140x83x157 мм
- **Вес:** 650 г
- **Цена:** 1000 рублей

Из-под крыла **Deepcool** вышел любопытный кулер — **Ice Wind Pro**. Стоит он недорого, но охлаждает хорошо.

Ice Wind Pro — «башня» на основе четырех теплопроводных трубок и 47 алюминиевых пластин, обладающая рядом интересных особенностей. Во-первых, радиатор состоит из ребер разной формы, что улучшает отвод тепла и понижает сопротивление воздушному потоку. Во-вторых, основание отличается исключительной ровностью и качеством шлифовки, а тепловые трубки проложены таким образом, что контактируют непосредственно с процессором. В-третьих, система креплений позволяет устанавливать СО на любой современный сокет без использования отвертки: устройство фиксируется защелками. Подобный подход оправдан, поскольку вес новинки относительно мал — 650 граммов.

Обдувается Ice Wind Pro 120-мм вентилятором с синими лопастями. Скорость вращения изменяется в диапазоне от 500 до 1500 об/мин, а максимальный уровень шума не превышает 27,6 дБ. Крепится вертушка с помощью пары металлических скоб, при этом в комплект поставки включены фиксаторы для дополнительной крутилки.

МЕТКИЙ КАРЛИК

Gigabyte G1.Sniper M3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

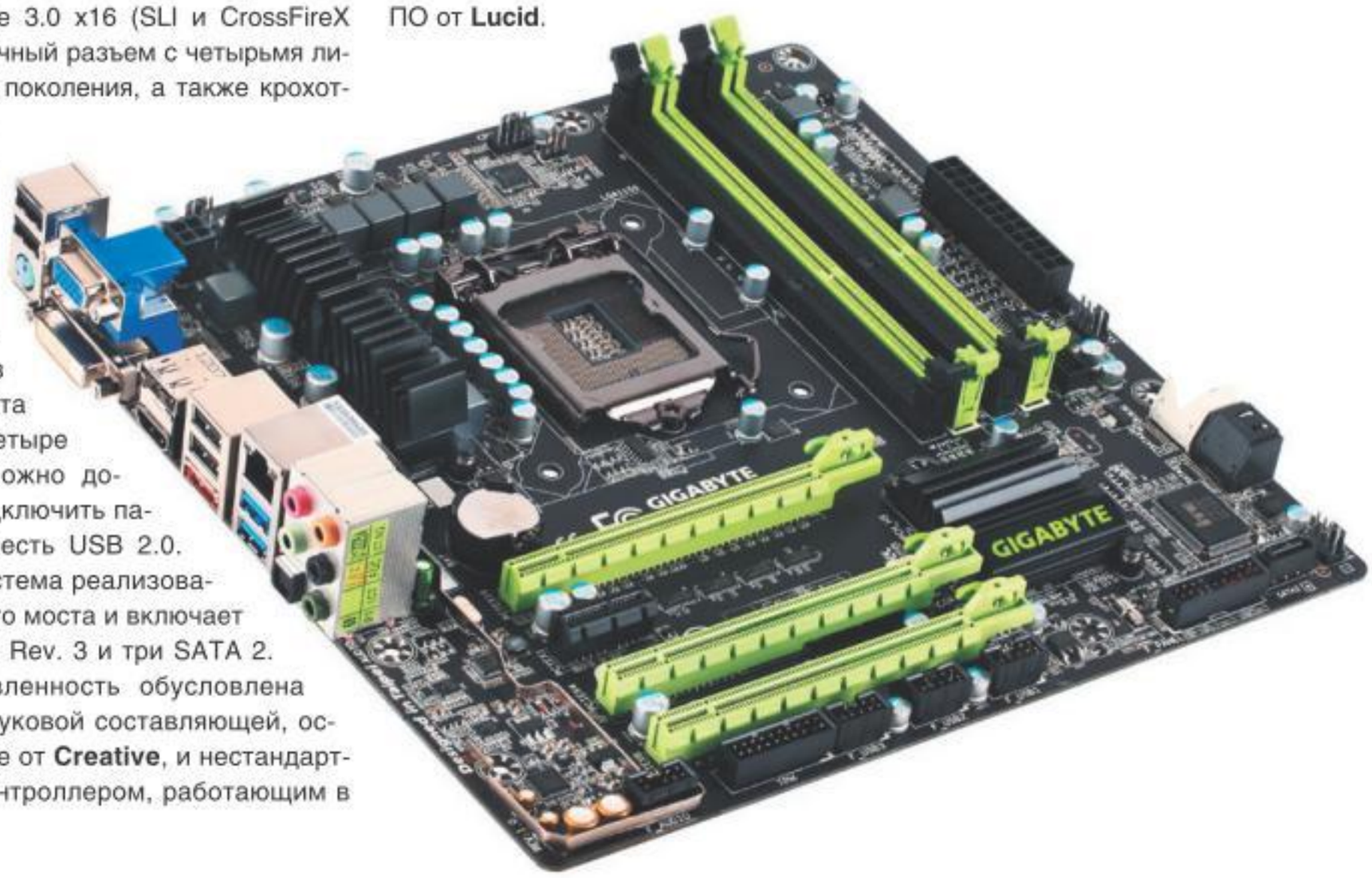
- **Чипсет:** Intel Z77 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600/2400 МГц до 32 ГБ
- **Графические разъемы:** 2x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe 2.0 x16, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, eSATA (SATA 2)
- **Звуковая подсистема:** Creative CA0132
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, DVI, D-sub, HDMI, DisplayPort, LAN, S/PDIF-out, eSATA, аудио
- **Формфактор:** micro-ATX
- **Габариты:** 244x244 мм
- **Цена:** 6000 рублей

Gigabyte представила еще одну материнскую плату для геймеров, на этот раз — в формфакторе micro-ATX. Имя новинки — **G1.Sniper M3**.

В основе лежит чипсет **Intel Z77**, поддерживающий процессоры **Sandy Bridge** и **Ivy Bridge** под LGA1155. Слотов расширения — четыре: два PCIe 3.0 x16 (SLI и CrossFireX x8 + x8), аналогичный разъем с четырьмя линиями прошлого поколения, а также крохотный PCIe 2.0 x1.

Малютка может похвастаться богатым набором портов, в число которых входят шесть USB (из них два стандарта 3.0), eSATA и четыре видеовыхода. Можно дополнительно подключить пару USB 3.0 и шесть USB 2.0. Дисковая подсистема реализована силами южного моста и включает в себя два SATA Rev. 3 и три SATA 2. Игровая направленность обусловлена качественной звуковой составляющей, основанной на чипе от **Creative**, и нестандартным сетевым контроллером, работающим в компании с программным оптимизатором трафика.

Другие особенности G1.Sniper M3 — функциональный UEFI, цифровая подсистема питания на девять фаз и средства повышения живучести, известные под именем **Ultra Durable 4**. Кроме того, плата умеет автоматически переключаться между интегрированной и дискретной графикой, а также комбинировать видеоядра для увеличения быстродействия — спасибо ПО от **Lucid**.



РАДУЕТ СЛУХ

Konoos KNS-D700

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Суммарная мощность:** 40 Вт (2x 20 Вт)
- **Соотношение сигнал/шум:** 88 дБ
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 63-24 000 Гц
- **Динамики:** 25-мм + 100-мм
- **Усилитель:** внешний
- **Материал корпуса:** дерево (колонки), сталь (усилитель)
- **Дополнительно:** USB-порт для внешних накопителей
- **Размеры:** колонки — 22x18x14 см, усилитель — 25x24x4 см
- **Общий вес:** 6,9 кг
- **Цена:** 3500 рублей

В списке качественных, но недорогих акустических систем пополнение. **Konoos** начала продажи любопытного комплекта **KNS-D700**, состоящего из двух пассивных сателлитов и внешнего усилителя.

Дизайн предельно лаконичен: корпус из дерева, тканевая защита диффузоров и никаких органов управления. Размеры средние — аккурат для компьютерного стола. Передняя сторона занята двумя динамиками — 25-мм для высоких и 100-мм для низких частот. Фазоинвертор расположен сзади, то есть ставить KNS-D700 вплотную к стене не стоит.

Усилитель мощностью 40 Вт выполнен в виде горизонтальной стойки, облаченной в металлический ящик. Спереди находятся входы для наушников, микрофона и USB-накопителя, а также приличное число кнопок и ручек — ими можно регулировать громкость, переключать треки, настраивать тембр, а также полностью отключать темброблок. На задней панели ютятся разъемы для подключения колонок, выход для сабвуфера и две пары аудиовходов RCA, между которыми можно переключаться с помощью тумблера.

Konoos не боится предоставлять покупателям график АЧХ. Из него видно, что с басами (менее 80 Гц) акустика справляется не лучшим образом: любителям зубодробительных вибраций без «саба» не обойтись. Однако в остальном диапазоне KNS-D700 — на высоте.

ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ

Olympus Tough TG-820 iHS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (1 030 000 точек), ЖК
- **Матрица:** 1/2,3 дюйма, CMOS, 12 Мп
- **Объектив:** 5-25 мм (эквивалент 28-140 мм), F/3,9-5,9
- **Оптический зум:** 5x
- **Диапазон ISO:** 100-6400
- **Выдержка:** 1/2000-4 с
- **Вспышка:** встроенная
- **Форматы фотографий:** JPG
- **Форматы видео:** MPEG
- **Максимальное разрешение снимка:** 3968x2976
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 30 кадров/с
- **Встроенная память:** 46,8 МБ
- **Карты памяти:** SD, SDHC, SDXC
- **Интерфейсы:** USB 2.0, micro-HDMI, AV-выход
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Ресурс аккумулятора:** 260 снимков
- **Дополнительно:** защита от падения, пыли, холода и воды
- **Размеры:** 10,1x6,5x2,6 см
- **Вес:** 206 г
- **Цена:** 10 000 рублей

В семействе живучих фотокамер **Olympus Tough** новый флагман — **TG-820 iHS**. Как и раньше, фотоаппарат отличается сдержанным дизайном и необычным расположением объектива, смещенного в угол. Прочный корпус выдерживает падение с двух метров и позволяет вести подводную съемку на глубине до десяти метров. На передней панели, помимо линз и вспышки, присутствует прожектор, бо́льшую часть задней стенки занимает 3-дюймовый дисплей с высоким разрешением в 1 030 000 точек. Органов управления немного — продвинутые настройки доступны только через меню. Благодаря гироскопу устройством можно управлять, просто ударяя по корпусу, что может пригодиться в экстремальных условиях.

Оптическая система характеризуется 1/2,3-дюймовым КМОП-сенсором на 12 Мп и пятикратным зумом — типичный средний уровень. А вот процессор радует: новинка унаследовала **TruePic VI**, известный по системным аппаратам Olympus. В результате TG-820 iHS мгновенно просыпается, резво наводит фокус и без проблем снимает Full HD-видео. Скорострельность отличная: пять кадров в секунду при полном разрешении, 60 — при пониженном. Кроме того, камера умеет создавать HDR-фото, склеивая последовательные снимки с разной экспозицией. Напоследок отметим, что у TG-820 iHS нет GPS-приемника, свойственного подобного рода образцам, но этот недостаток перекрывается привлекательной ценой в 10 000 рублей.

УСЛЫШАТЬ ВСЕ!

ASUS ROG Xonar Phoebus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аудиопроцессор:** C-Media CMI8888DHT
- **Соотношение сигнал/шум:** 118 дБ
- **Частота дискретизации ЦАП/АЦП:** до 192 КГц
- **Разрядность ЦАП/АЦП:** до 24 бит
- **Количество каналов:** 8 шт.
- **Разъемы:** 7x 3,5-мм джек, S/PDIF-out (через переходник)
- **Питание:** 6-pin PCIe
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Дополнительно:** проводной пульт ДУ со встроенными микрофонами
- **Цена:** 7000 рублей

В серии игрового оборудования **ASUS ROG** отныне присутствует звуковая карта. Имя ей — **Xonar Phoebus**, полноразмерная плата под PCIe x1, спрятанная под черным кожухом, который не только добавляет агрессивности внешнему виду, но и борется с наводками. Помехи отсекает и текстолит с дополнительными прослойками. На задней панели располагается набор позолоченных 3,5-мм джеков, при этом гнезда для микрофона и наушников оснащены подсветкой и выделены в отдельную группу. Вывод по S/PDIF поддерживается через комплектный переходник. Питается Xonar Phoebus от 6-контактного PCIe.

Базовые характеристики впечатляют: соотношение сигнал/шум составляет 118 дБ, АЦП и ЦАП без труда работают в режиме 192 КГц/24 бита, а импеданс наушников может достигать 600 Ом! Спасибо за это процессору **C-Media CMI8888DHT**, качественной элементной базе и продвинутому экранированию.

К карте прилагается проводной пульт управления, облаченный в корпус из черного и красного пластика. Модуль получил регулятор громкости, два разъема для подключения гарнитуры и пару микрофонов. Последние заменяют собой направленный приемник, а при наличии внешнего устройства становятся частью системы подавления посторонних шумов.

Отдельной похвалы заслуживает драйвер. Он успешно эмулирует любую версию EAX и предлагает сразу два инструмента для виртуализации объемного звучания на стереоаппаратуре — **Xear Surround** и **Dolby Home Theater v4**. В итоге Xonar Phoebus огорчает лишь ценой — отдать придется не менее 7000 рублей.

КНОПКИ — ИЗЛИШЕСТВО

Logitech Touch Mouse M600

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 800 dpi
- **Кнопки:** 1 шт.
- **Питание:** 2x AA-батареи
- **Совместимые ОС:** Windows 7
- **Дополнительно:** сенсорная поверхность
- **Цена:** 2800 рублей

Сенсорная мышь **Apple Magic Mouse** вышла еще в 2009 году, но достойных подражателей у нее до сих пор мало. Недавно их ряды пополнила **Touch Mouse M600** от **Logitech**.

Дизайн прост и изящен. Верхняя часть — черная и глянцевая, ближе к краям нанесен едва заметный узор. Нижняя половина сделана серой. Передняя представляет собой одну большую кнопку. При ее срабатывании манипулятор оценивает, с какой стороны произошло нажатие, и интерпретирует его как соответствующий клик. Жестов немного, и все они осуществляются одним пальцем: движения вверх-вниз активируют кинетический скроллинг, а «смахивания» заменяют команды «Вперед» и «Назад». Отметим, что ПО для настройки работает лишь под **Windows 7**.

Ввиду отсутствия хвоста, грызун общается с ПК посредством крохотного USB-приемника **Unifying**, способного обслуживать до шести беспроводных устройств Logitech. Новинка может питаться как от одной, так и от двух батареек типа AA, так что вес — величина настраиваемая.

Спорная характеристика **M600** — цена. При стоимости в 2800 рублей творение Logitech оказывается дороже **Microsoft Touch Mouse**, хотя последнее куда функциональнее.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 500 Вт
- **КПД:** не менее 90%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100-240 В
- **Максимальные значения токов:** 20 А (+3,3 В), 20 А (+5 В), 44 А (+12 В), 0,3 А (-12 В), 2,5 А (+5 В sb)
- **Разъемы питания:** 24-pin (20+4) ATX, 8-pin (4+4) CPU, 4x 8-pin (6+2) PCIe, 4x Molex, 5x SATA, FDD
- **Охлаждение:** пассивное
- **Модульный:** да
- **Размеры:** 150x86x160 мм
- **Цена:** 5500 рублей

НОЛЬ ДЕЦИБЕЛ

FSP Aurum Xilenser 500W

Мечтаете собрать производительный, но бесшумный системный блок? Тогда вам непременно понадобится хороший БП с пассивным охлаждением, и **FSP Aurum Xilenser** на 500 Вт — отличный кандидат на эту роль.

Новичок унаследовал дизайнерские черты «золотой» серии: корпус выкрашен «под камень», верхняя часть декорирована двумя желтоватыми вставками, а перфорация образована прорезями в виде стрелок. Из-за отсутствия вертушки вентиляционных отверстий непривычно много — они есть даже на боках.

Мощность в 500 Вт, конечно, серьезный показатель для пассивного БП, но перегрева бояться не стоит — КПД превышает 90%, а потому тепловыделение невелико. Массивные радиаторы и выносливые компоненты благотворно сказываются на надежности. В итоге гарантия на устройство составляет пять лет.

FSP Aurum Xilenser — модульный БП, и намертво с ним соединены лишь провода, питающие системную плату. В полном снаряжении новинка предоставляет сразу четыре 8-pin PCIe, но это число явно избыточно: у блока две силовые линии 12 В, на 22 А каждая. Также Xilenser поддерживает пять SATA и четыре Molex. Таким образом, возможностей этого БП хватит для игрового компьютера среднего уровня.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1920x1200), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 32/64 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 2 Мп, задняя — 5 Мп (автофокус)
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1, 3G
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 9800 мАч
- **Время автономной работы:** до 10 ч
- **Размеры:** 26x17,5x1,1 см
- **Вес:** 680 г
- **Цена:** от 22 000 рублей

В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ

Acer Iconia Tab A701

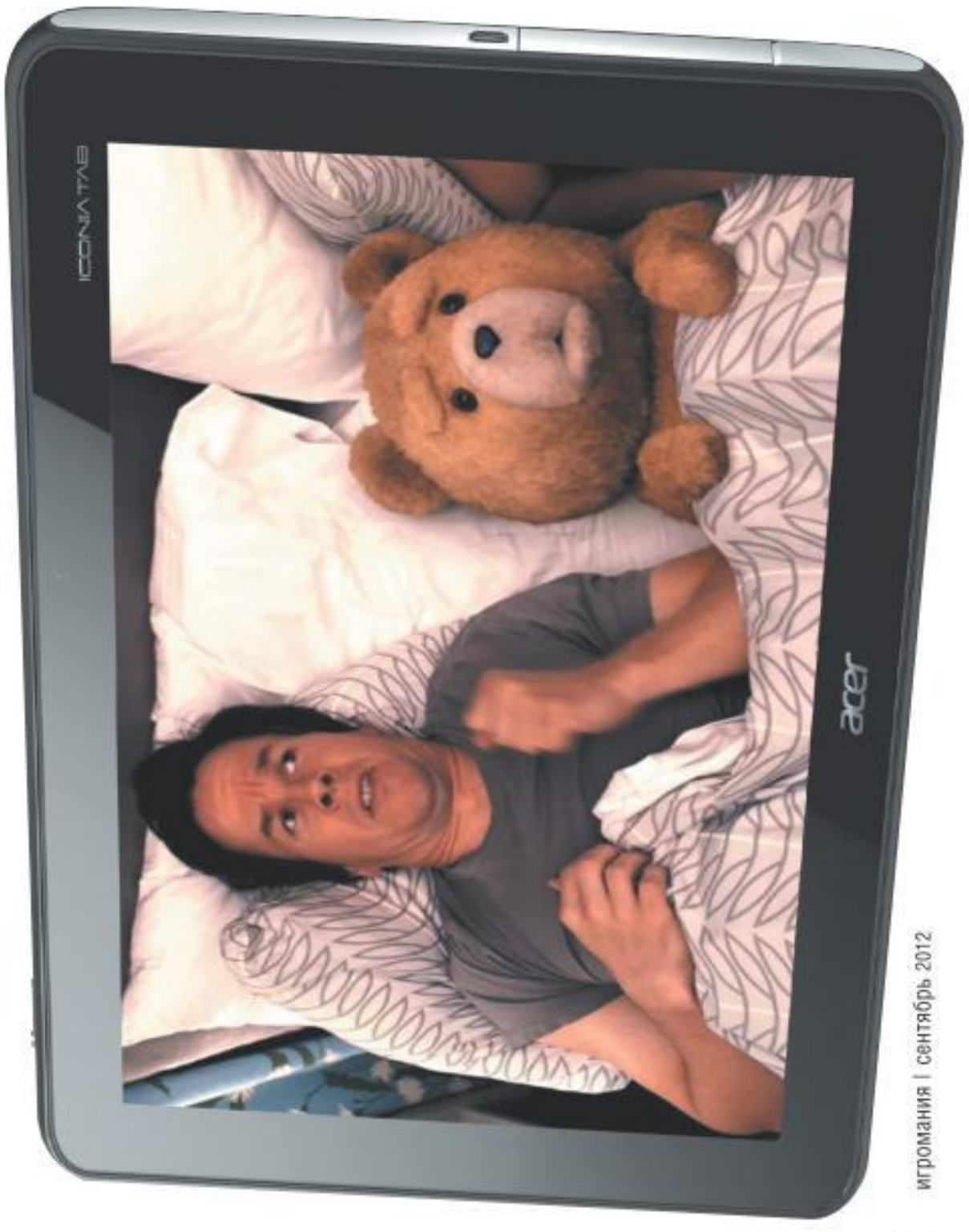
Появление нового **iPad** подтолкнуло производителей планшетов к выпуску продуктов с экранами высокого разрешения. **Acer Iconia Tab A701** — одно из первых устройств подобного рода.

Дисплей заслуживает лестных отзывов: при диагонали в 10,1 дюйма он выдает впечатляющие 1920x1200. Используемая матрица — IPS. В наличии защитное стекло.

Корпус — пластиковый, но на заднюю панель нанесено покрытие софттач. Габариты и вес далеко не рекордные, однако благодаря скругленным граням и белым вставкам на торцах A701 выглядит симпатично. Новинка оснащена выходом micro-HDMI, а порт micro-USB может использоваться не только для синхронизации с ПК, но и для подключения внешних накопителей, соответствующий переходник — в комплекте.

Аппаратная часть базируется на четырехъядерном чипе **Tegra 3** и 1 ГБ оперативки. Объем встроенной памяти составляет 32 либо 64 ГБ, дополнительное пространство можно нарастить картой micro-SD. Камера простая: вспышка отсутствует, а разрешение сенсора равно 5 Мп. Модель A701 комплектуется 3G-модулем. Версия, лишенная этого дополнения, прописалась под именем **A700**. Емкость аккумулятора — 9800 мАч, так что, несмотря на прожорливый экран, таблетка способна проработать 10 часов без подзарядки. Роль ОС отыгрывает **Android 4.0**.

Цены на A701 начинаются с отметки в 22 000 рублей — привлекательное предложение.



БЕЗ ПРОВОДОВ

Corsair Vengeance 2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** узконаправленный с шумоподавлением
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** наушники — 20-20 000 Гц, микрофон — 100-10 000 Гц
- **Чувствительность:** наушники — 105 дБ, микрофон — 37 дБ
- **Соединение:** беспроводное (адаптер USB 2.0)
- **Время автономной работы:** 10 ч
- **Радиус действия:** 12 м
- **Цена:** 6000 рублей

Компания **Corsair** дебютировала на рынке беспроводных игровых гарнитур. Новинке дали имя **Vengeance 2000**.

В дизайне используются три основных цвета. Окантовка чашек и внутренняя ткань — голубые, жесткая часть дужки — серебристая, прочие элементы выполнены в черных тонах. Амбушюры состоят из изолирующей пены, сокрытой под мягким микроволокном, широкое оголовье отделано кожзамом. Гарнитура асимметрична: левая чашка несет на себе кнопку включения, колесико регулировки громкости и информационные светодиоды. Там же располагается закрепленный на подвижном штативе узконаправленный микрофон с шумоподавлением.

За воспроизведение звука отвечает пара крупных 50-мм динамиков с приличным частотным диапазоном. При этом из-за драйвера, поддерживающего виртуализацию объемного звучания, устройство гордо именуется «гарнитурой 7.1».

Обмен данными с компьютером осуществляется посредством USB-ресивера, «дальнобойность» соединения достигает 12 метров. При желании передатчик можно расположить на столе — поможет комплектный удлинитель. Встроенного в Vengeance 2000 аккумулятора хватает на 10 часов автономной работы, заряжается он с помощью USB-кабеля.

МАКСИМУМ ТРЕХМЕРНОСТИ

LG Optimus 3D Max

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (800x480), ЖК, 3D, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** TI OMAP 4430 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 0,3 Мп, задние — 2x 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1520 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 4 ч, ожидание — до 422 ч
- **Размеры:** 12,7x6,7x1 см
- **Вес:** 148 г
- **Цена:** 16 000 рублей

Первые трехмерные смартфоны не снискали особой популярности, но **LG** не намерена забрасывать перспективное направление. Доказательство тому — новый **Optimus 3D Max**.

Отличий от предшественника хватает, и главное из них — дизайн. Аппарат стал заметно тоньше и легче, да и общий стиль уже не тот. Корпус выполнен преимущественно из черного пластика, лишь торцы и обрамление фотомодуля сделаны более светлыми. В нижней части присутствует небольшое утолщение. Помимо стандартных кнопок управления, на Optimus 3D Max нашлось место для клавиши спуска затвора, совмещенной с переключателем режимов «2D/3D».

Стереоскопическая составляющая осталась прежней. Для отображения контента используется 4,3-дюймовый дисплей (800x480), поверх которого расположен отключаемый параллакс-барьер — именно он позволяет наблюдать 3D-эффект без очков. Массив из вспышки и двух камер на 5 Мп дает возможность самостоятельно создавать стереофото и видео.

Внутри по-прежнему скрывается двухъядерный процессор **TI OMAP 4430** частотой 1,2 Гц, но объем оперативки в Max увеличен до 1 ГБ. Другое существенное нововведение — поддержка NFC. Емкость аккумулятора, увы, почти не возросла — она равна 1520 мАч. Учитывая прожорливость железа, особенно в 3D, цифра невелика. Программная оболочка — ОС **Android 2.3** (планируется обновление до версии 4.0), дополненная софтом для конвертации фото, видео и игр в 3D Stereo.

ТОНЬШЕ НЕКУДА

Samsung 900X3C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

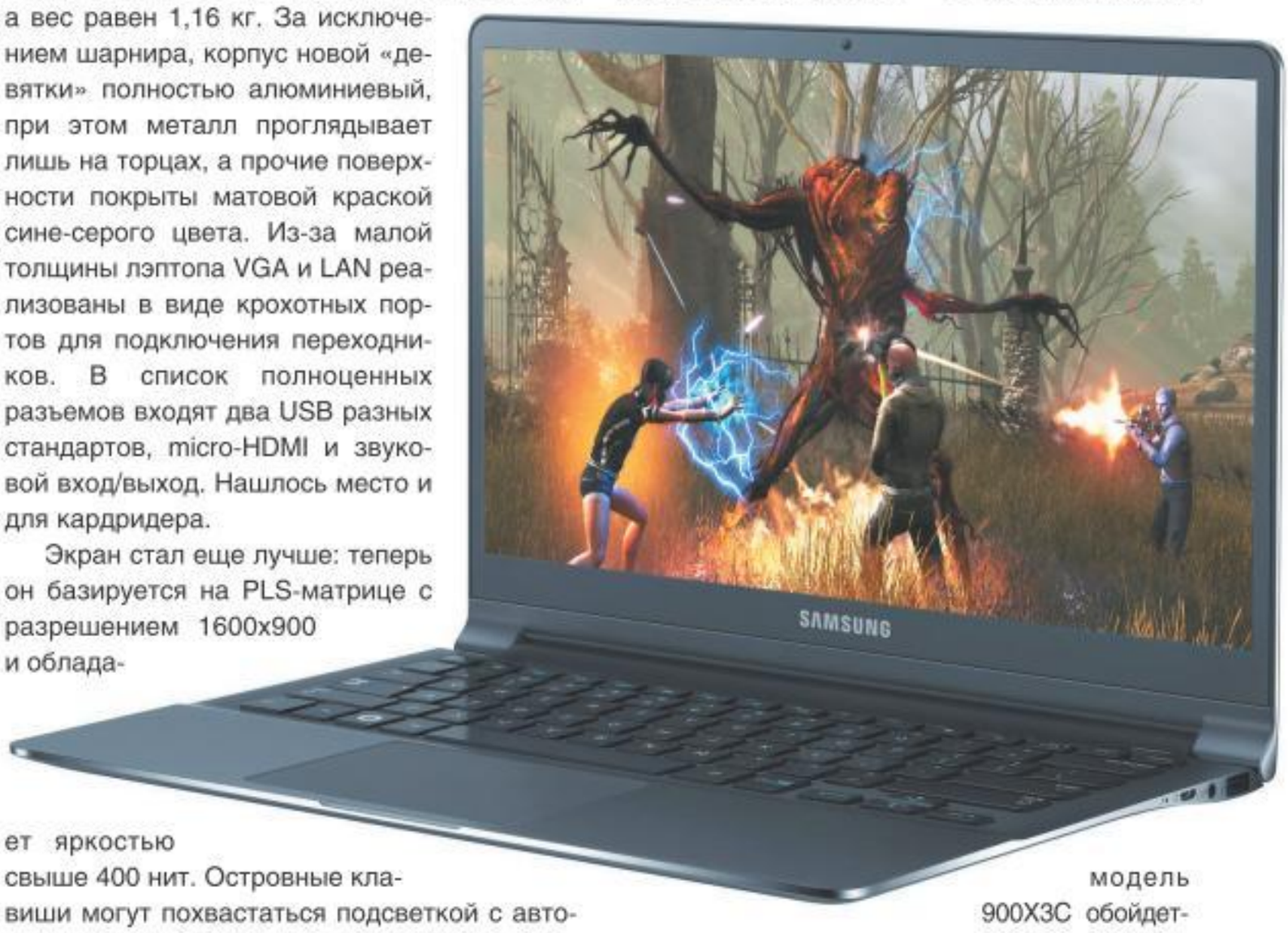
- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1600x 900), ЖК (PLS), LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-3317U (1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** Intel HD 4000
- **Накопитель:** 128 ГБ (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** USB 3.0, USB 2.0, micro-HDMI, VGA (через переходник), LAN (через переходник), 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4 ячейки
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium (64-bit)
- **Размеры:** 31,4x21,9x1,3 см
- **Вес:** 1,16 кг
- **Цена:** 44 000 рублей

Линейка ноутбуков **Samsung** девятой серии пережила обновление, в результате которого премиальные корейские лэптопы стали еще тоньше и быстрее. Свежая «тринашка» получила наименование **900X3C**.

С точки зрения компактности новичок вне конкуренции: его высота укладывается в 13 мм, а вес равен 1,16 кг. За исключением шарнира, корпус новой «девятки» полностью алюминиевый, при этом металл проглядывает лишь на торцах, а прочие поверхности покрыты матовой краской сине-серого цвета. Из-за малой толщины лэптопа VGA и LAN реализованы в виде крохотных портов для подключения переходников. В список полноценных разъемов входят два USB разных стандартов, micro-HDMI и звуковой вход/выход. Нашлось место и для кардридера.

Экран стал еще лучше: теперь он базируется на PLS-матрице с разрешением 1600x900 и обладает яркостью свыше 400 нит. Островные клавиши могут похвастаться подсветкой с автоматической регулировкой интенсивности. Крупный тачпад, как водится, выступает в роли одной большой кнопки.

Samsung представила две версии, отличающиеся процессором (**Core i5-3317U** либо **Core i7-3517U**) и объемом SSD (128/256 ГБ). В обоих случаях используются 4 ГБ оперативки. Привода и дискретной графики нет — не влезли. Младшая модель 900X3C обойдется в 44 000 рублей, старшая — на 15 000 дороже.



ПЛАНШЕТ ДЛЯ ВСЕХ

ASUS/Google Nexus 7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1280x800), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8/16 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** нет
- **Камеры:** передняя — 1,2 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4325 мАч
- **Время автономной работы:** до 9,5 ч
- **Размеры:** 19,9x12x1 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** от 8500 рублей

В результате тесного сотрудничества **ASUS** и **Google** на рынке бюджетных планшетов появился новый лидер — **Nexus 7**.

Дизайн лаконичен. Спереди — экран на базе 7-дюймовой IPS-матрицы с разрешением 1280x800, дополненный защитным стеклом и камерой. Сзади — текстурированная пластиковая панель с прорезиненным покрытием и небольшая прорезь для динамиков. На торцах — минимальный набор разъемов и кнопок, а также контактная площадка для док-станции. Материалы качественные, а толщина и вес малы, так что Nexus 7 не выглядит дешево.

Железо впечатляет: вычислительная мощность обеспечивается четырехъядерным процессором **Tegra 3** и гигабайтом оперативки, за хранение данных отвечает накопитель на 8 или 16 ГБ, а питанием занимается батарея на 4325 мАч, способная выдать 10 часов автономной работы. В качестве операционной системы устройство использует **Android 4.1**.

Ради снижения стоимости разработчики отказались от тыльной камеры, 3G-модуля и слота для карт памяти, но даже с учетом этого цена Nexus 7 неожиданно мала — младшую модель можно приобрести всего за 8500 рублей. Увы, в России планшет доступен лишь через неофициальные каналы поставки.

СУПЕРБАШНЯ

Тестирование игрового корпуса AeroCool Strike X ST Black

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Типы материнской платы:** micro-ATX, ATX, XL-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5/2,5 дюйма:** 10 внутренних
- **Слоты расширения:** 10 шт.
- **Вентиляторы:** 200 мм (700 об/мин, красная подсветка) на верхней и лицевой панелях, 140 мм (1500 об/мин, красная подсветка) на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио, док-станция для 2,5- и 3,5-дюймовых SATA HDD
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО
- **Размеры:** 70x23x63,5 см
- **Вес:** 18 кг
- **Цена на март 2012 года:** 7600 рублей

Сейчас корпус Full Tower — редкость в анонсах производителей. Несмотря на это, многие из нас все еще хотят получить в свое распоряжение огромный ящик с кучей пространства и посадочных мест под вентиляторы. В последний раз мы говорили о компьютерных монстрах в «Игромании» №5/2012 в тесте Cooler Master Storm Trooper. Сегодня у нас появился еще один повод: в редакцию наконец-то приехал **AeroCool Strike X ST Black**.

Небоскреб

Поставляется эта модель в огромной коробке высотой без малого 80 см, длиной 73 см и суммарной массой 18 кг. Внутри упаковки ничего интересного. Сам корпус, проложенный толстым слоем пенопласта, да тоненькая инструкция по сборке — никаких вам наклеек и прочей приятной мелочевки. Впрочем, от бокса для системы этого и не требуется, а уж тем более от такого.

В сокращение ST маркетологи AeroCool зашифровали Super Tower, и со своей стороны мы готовы подписаться под каждый буквой этого определения. Strike X ST нереально большой — 70x23x63,5 см. А если его поставить на комплектные колесики (в AeroCool сообразили, что полностью укомплектованную махину весом 20 кг лучше катать на роликах, чем таскать на руках), то он поднимется до впечатляющих 68 см.

Где размещать эту громадину, придется решать самостоятельно, но нам кажется, что правильным выбором станет «запихать под стол», благо все управляющие элементы расположены на крыше. Тут и по паре портов USB 2.0 и USB 3.0, два 3,5-мм джека под наушники и микрофон, а также реобас для управления тремя группами вентиляторов. Вытянутые по вертикали кнопки включения и перезагрузки расположились неподалеку — правая грань лицевой панели. Отсутствие любимого многими eSATA в AeroCool возместили сторицей: позади регуляторов охлаждения есть отсек для горячего подключения 3,5- или 2,5-дюймовых накопителей с интерфейсом SATA. Во время бездействия «приемник» закрыт двумя подпружиненными створками.

Что касается внешнего вида, то дизайн у корпуса спорный. Нам оформление чем-то напомнило локации из Doom 3, когда разработчики активно увлекались по-космически рубленными краями и кучей выступов, щедро сдобренных шейдерными эффектами. Будь это исполнено в металле, мы бы сказали «вау!», но, к сожалению, основной материал декора — матовый пластик не самого высокого качества, так что смотрится конструкция, прямо скажем, не очень привлекательно. Впрочем, мнение это субъективное и кому-то, наоборот, такое нагромождение деталей только в радость.

Ангар

Чтобы собрать в Strike X ST систему, придется снимать обе боковые крышки. Внутри все выполнено из выкрашенной в черный цвет стали, острые углы отлично отпо-

лированы и для надежности загнуты внутрь, дабы не резать пальцы. Под материнскую плату выделен огромный несъемный поддон, который готов принять даже необъятные серверные модели. Отметим, что на стойке сделан вырез для горячей замены процессорных кулеров с креплением через опору на оборотной стороне сокета.

Для карт расширения в Strike X ST заготовлено десять отсеков, закрытых стандартными планками. Как и с материнками, в корпусе свободно разместятся платы любой длины, максимальный размер ограничен 430 мм.

Интересный тут подход к блоку питания. Его разрешается расположить как снизу, так и сверху. При этом лишних дырок на задней панели не будет, для неиспользуемого отверстия есть специальная заглушка. Какой из них использовать — будет зависеть от выбранной конфигурации. Если собирается мощный компьютер с несколькими видеокартами, то БП лучше прикрутить под потолком, иначе он перекроет доступ свежего воздуха на нижние платы. В противном случае ставить его можно и на днище, благо и вентиляционных решеток здесь больше, и пылезащитная сетка есть.

Жесткие диски размещаются на вертикальной стойке, в которую влезает до десяти устройств. Крепить HDD предлагается в корзинах, обращенных «лицом» к пользователю. Вытягивается слот за два пластиковых «ушка». Винчестер в нем крепится по старинке — при помощи четырех болтиков по бокам для 3,5-дюймовых моделей и через отверстия на дне для 2,5-дюймовых образцов. После фиксации коробочку нужно вернуть обратно и задвинуть до щелчка. Кстати, проводки заводятся с оборотной стороны и к каждой железке надо тянуть свою пару.

А вот с дисководами все не так радужно. Чтобы уместить огромное количество HDD, пришлось сократить число отсеков до четырех штук. Устанавливаются приводы просто: снимаем декоративную заглушку, проталкиваем до упора и фиксируем пластмассовой защелкой с левой стороны, для верности можно еще ввернуть пару болтиков. Сразу отметим, что в 5,25-дюймовые сокеты ничего, кроме стандартных устройств (например, еще одна корзина под винчестеры), не влезет — мешает плата управления вентиляторами, расположенная за отсеками.

21 мотор

Система охлаждения в Strike X ST — отдельная песня. Настолько гибкой конфигурации мы не встречали еще ни у одной модели. Корпус поставляется с тремя вертушками. Первая, 200-мм со скоростью 700 об/мин, стоит на лицевой части, закрыта мелкоячеистой металлической решеткой и обдувает нижние отсеки под жесткие диски. Вторая, такая же, расположилась на крыше и работает на выдув. Третья, 140-мм, 1500 об/мин, трудится на задней стенке и выкидывает горячий воздух за пределы коробки. В принципе, этого должно хватить для любого компьютера выше среднего уровня. Однако для топовых вариантов AeroCool позволяет расширить возможности ящика и использовать дополнительные вентиляторы, под которые есть еще 19 (!) посадочных мест.

Да, мы не ошиблись — Strike X рассчитан на 21 вертушку. Основную массу предлагается размещать на левой боковой крышке. Тут, на огромной решетке, встанет сразу девять 120-мм крутилок. Еще три прикручиваются к днищу, а одна — к правой боковине, напротив процессорного сокета. Под потолком есть пространство под второй 200-мм ветродуй, а на задней стенке стойки под HDD — два крепления под 140-мм «карлсоны». Если пересчитать, то со штатной системой получится 19 вентиляторов. Где обещанная «21 штука»? Для этого придется избавляться от комплектных ветродуев: взамен одной 200-мм втискивается пара 120-мм крыльчаток.

Температура процессора

Условия тестирования	Core i7-920 (2,66 ГГц)	Core i7-920 (3,6 ГГц)
AeroCool Strike X ST Black (вентиляторы на минимум)	61(47)°C	88(47)°C
AeroCool Strike X ST Black (вентиляторы на максимум)	62(47)°C	87(51)°C
Открытый стенд	60(41)°C	82(60)°C

Конечно, занимать все посадочные места не обязательно. Особого эффекта от избыточного давления не будет, а вот по шумности набор, скорее всего, переплюнет легкомоторный самолет. Куда лучше — точечное применение. К примеру, видите, что сильно греется видеокарта, — ставите рядом крыльчатку, и ситуация улучшается. Тяжело стало HDD — пара 140-мм крутилок, и нет проблем. В общем, вариантов вагон и маленькая тележка. Кстати, под вертушки выделены три пластины с контактами, каждая из которых готова принять до шести устройств и управлять их скоростью вращения. Отметим, что рассматриваемая модель рассчитана и на СВО: водоблоки и помпы разместятся как внутри, так и снаружи.

Большой холодильник

Испытывали мы корпус по стандартной схеме. В основу легла материнская плата **Gigabyte GA-X58A-UD3R**. В качестве процессора выбрали четырехъядерный **Intel Core i7-920** с приличным уровнем тепловыделения в 130 Вт. Охлаждать его поставили **Cooler Master V6**. Оперативную память набрали тремя планками **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц**. В роли видеокарты выступила референсная **NVIDIA GeForce GTX 690**. Операционная система была установлена на **Kingston SSDNow** объемом 64 ГБ. Питалось все это от блока **Hiper K900**, расположенного на днище. Претензий к процессу сборки у нас не было. В таком огромном боксе компьютер собирать одно удовольствие. Пожалуй, единственное, к чему реально прицепиться, так это к отсутствию направляющих под БП.

Сам тест у нас состоял из двух этапов. Сначала замер температуры камня на открытом стенде, а затем — внутри коробки. Вне Strike X ST кристалл под грелкой **Linpack** достиг 61°C, а под разгоном с 2,66 до 3,6 ГГц — 88°C. После упаковки комплектующих «в ящик» показатели «градусника» заметно упали. При нормальных частотах и минимальном обороте вентиляторов получилось 62°C, а при повышенных — 87°C. Еще лучше стало, когда мы вывернули ручки реобаса на максимум: 60°C и 82°C соответственно.

●●●

Рекомендовать Strike X ST Black к срочной покупке мешает лишь одна деталь — неоднозначный внешний вид, который впишется далеко не в каждую комнату. По всем остальным параметрам перед нами действительно «супербашня». Места тут столько, что хватит не только на игровую машину, но еще и на маленький HTPC. А уж система охлаждения вообще выше всяких похвал. Не подвела и цена. В российской рознице за этого монстра просят порядка 7600 рублей — справедливо для такого богатства возможностей. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ много пространства
+ удобная сборка
+ качественные материалы
+ отличное охлаждение

— МИНУСЫ —

– люфт пластиковых деталей
– неоднозначный дизайн
– очень тяжелый

ДВА В ОДНОМ

Тестирование игровых мышек Razer Mamba 2012 и Razer Naga Hex

Сегодня у нас необычный обзор. В материале встретились две разноплановые мышки от **Razer**. Ситуация сложилась забавная. С одной стороны, в продаже уже давно есть обновленная версия **Mamba**, тест которой у нас долгое время откладывался. С другой — появилась **Naga** под названием **Hex**. Тянуть больше не хотелось, поэтому мы свели эту пару в одной статье. Блюдо получилось интересным — понравится как любителям шутеров, так и приверженцам MMORPG с RTS.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ RAZER MAMBA 2012

- **Тип:** гибридная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Сенсор:** лазерный, оптический, 6400 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Ускорение:** до 50 g
- **Кнопки:** 3 основных, 4 дополнительных
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, внутренняя память на 5 профилей, изменяемая подсветка
- **Время работы от аккумулятора:** до 16 ч
- **Размеры:** 12,8x7x4,3 см
- **Вес:** 130 г (с аккумулятором), 110 г (без аккумулятора)
- **Цена на август 2012 года:** 5600 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ тяжелая
+ удобно лежит в большой и средней руке
+ качественные материалы
+ поддержка макросов
+ быстрый сенсор

— МИНУСЫ —

– очень высокая цена
– не ложится в маленькую ладонь

RAZER MAMBA 2012

Выпускать ремейки сейчас модно. В кинотеатрах крутят фильмы со старыми героями и новыми спецэффектами. В Steam появляется все больше игр с милыми олдскульным геймерам названиями. Теперь на ностальгии решили сыграть производители устройств. NVIDIA смахнула пыль с бренда Titanium и приписала его к серии GTX 500, а Razer возродила из пепла **Imperator** («Игромания» №12/2011, «Коронованная особа»). «Зачем они это делают?» — спросите вы. С фильмами и играми все просто — заработать денег на известной марке. С железом чуть сложнее. Рассмотрим на примере Razer.

Imperator и Mamba были одними из лучших в своем классе. Первая предлагала инновационный подход к эргономике, позволяя смещать боковые кнопки. Вторая выделялась выверенными формами, мощным сенсором и... фактически являлась единственной беспроводной *игровой* мышью. Однако долго почивать на лаврах в мире компьютеров невозможно. Технологии не стоят на месте, и то, что вчера казалось откровением, сегодня — прошлый век. И, как ни грустно, но покупать в 2012 году грызуна из 2009-го нет никакого смысла, даже при отсутствии альтернатив. На этом фоне возрождение легенд — отличная идея. Мы получаем современную начинку в уже зарекомендовавшем себя оформлении. Так случилось с Imperator, так стало с Mamba.

Здравствуй, старый друг

За три года Mamba не изменилась. Перед нами все тот же огромный (12,8 см в длину!) кусок пластика, которому сумели придать невероятно удобную форму. Высокий левый бок с углублением, готовым принять большой палец, и низкая правая сторона, умещающая безымянный и мизинец. Рука средних или больших размеров ложится идеально, да что уж там — кисть практически полностью помещается на спинке, так что в спокойном режиме на столе остается лишь запястье.

Материал корпуса — приятный, хоть и маркий, софт-тач. Набор кнопок — две основных, пара под большим пальцем и столько же вписанных в угол левого «клика». Все они настраиваются через комплектный софт — в нем назначаются простейшие комбинации вроде «Ctrl+» или смены разрешения сенсора и пишутся полновесные макросы с сотней действий и выверенными до миллисекунд задержками. Тут же, кстати, регулируется и подсветка (16 млн цветов) с привязкой к профилям.

Что нового?

Нововведений в Mamba 2012 — необходимый минимум. Во-первых, изменился сенсор. Теперь он, как в Imperator 2012, 4G Dual Sensor. Суть в том, что за перемещениями следят сразу два датчика — лазерный и оптический. На бумаге разница с прошлым поколением не велика: 6400 против 5600 dpi. На практике же цифровые зрачки дополняют друг друга и могут не только одинаково эффективно снимать данные на разных поверхностях, компенсируя ошибки соседа, но и определять расстояние от стола, на котором отключается система слежения.

Во-вторых, Mamba 2012 получила более емкий аккумулятор. Вместо четырнадцати она бегает по шестнадцать часов кряду. При этом на полную зарядку уходит всего четыре часа. Впрочем, батарейка в Mamba — это не главное. Первая версия мышки прославилась не столько возможностью функционировать без проводов (это умели многие), сколько способностью общаться с компьютером через кабель. Если «завод» кончится, то можно оперативно отсоединить провод от зарядки-подставки, воткнуть его в грызуна и продолжить игру. Странно, но такое до сих пор умеют делать единицы.

В открытом поле

На практике Mamba 2012 проявила себя точно так же, как и три года назад. Мышь не только удобна, но и многофункциональна. Грамотный дизайн не позволяет поставить на ней штамп «для экшенов» или «для MMORPG». Благодаря чуткому сенсору, дополнительным кнопкам и гибким настройкам она справляется с любым жанром. Тяжелый широкий корпус помогает аккуратно выцеливать врага через оптику винтовки. Возможность мгновенно повысить разрешение развязывает руки в узких коридорах FPS и сетевых стратегиях. Ну а длинные макросы — это идеальное подспорье в MMORPG.

Не подводит и механика. Клавиши рассчитаны на среднюю силу нажатия, колесо четко фиксируется на позиции и при этом практически не шумит. Ну а тефлоновые ножки одинаково хорошо скользят как по ворсистому коврику, так и по гладкому столу.

RAZER NAGA HEX

Если Mamba получила обновление в первый раз за три года, то вышедшая вместе с ней Naga продается уже в четырех версиях: оригинальная, Molten Edition, Epic, 2012. А теперь еще появилась разновидность Hex.

Что же хорошего в Naga, чтобы плодить так много вариантов? Первое и самое главное — дюжина кнопок под большим пальцем вкупе с грамотным софтом, позволяющим писать сложнейшие макросы без знания языка программирования. Второе — официальные аддоны для популярных MMORPG, в числе которых присутствует World of Warcraft. Третье — это мышка от Razer, что значит идеально выверенный дизайн и универсальность. Naga отлично подходит и для шутеров, и для стратегий, и для простой офисной рутины.

Зачем же тогда было столько подвидов, когда все так замечательно? Банальная работа над ошибками. Molten Edition — улучшенная механика кнопок. Epic — функционирование без проводов, переехавшие под колесико клавиши «вперед/назад» и сменные боковые панели, добавляющие узкому грызуна подставку под указательный палец и мизинец. 2012 — та же Epic, но проводная, из обычного пластика вместо софттача и с меньшей ценой. Hex — новый взгляд на дополнительные кнопки.

Свежий взгляд

Как ни крути, но освоить четыре ряда кнопок и научиться скакать между ними при помощи большого пальца — та еще наука. Если быть честными, то реально в Naga использовались только первая и последняя линии: именно на них ложились подушечка и костяшка пальца. Оставшиеся — редко используемые способности персонажа, до которых надо было дотянуться и не сломать конечность. Собственно, от них-то в Hex и решили избавиться.

На левом боку теперь всего шесть кнопок, расположенных вокруг подставки для большого пальца. Стоят они так, что ногтем можно быстро щелкнуть по любой из них. Как и в Naga, клавиши по умолчанию дублируют цифровой ряд клавиатуры или NumPad. Между режимами переключаешься рычажком на днище. Если цифры не нужны, то в специальном ПО значения кнопок меняются на любое действие или заранее написанный макрос.

В остальном перед нами Naga трехлетней давности. Узкий пластиковый корпус, высокая спинка, вогнутые «клики», колесико с четким ходом и пластмассовая подставка под безымянный палец. В крупной руке грызун теряется, а вот в средней или маленькой чувствует себя отлично и не напрягает даже после многочасовых баталий. Основной хват — ладонью, держать пальцами неудобно, мешает резкий скос на правом боку.

Интересно, что Hex сделана из глянцевого пластика, а не софттача, как прародительницы. С одной стороны, это хорошо — чистить такой материал проще. С другой — прорезиненный корпус лучше ощущался в руке. Что касается технической начинки, установлен лазер 3,5G Sensor с максимальным разрешением 5600 dpi — хватит на любые жанры.

Облако 2.0

Программное обеспечение Naga Hex унаследовала от родственников. Конечно, немного изменилось оформление, некоторые функции представлены нагляднее, но общий смысл остался прежним. ПО Razer Synapse 2.0 позволяет писать макросы, переназначать клавиши, включать/выключать подсветку, управлять чувствительностью датчика. Серьезным нововведением стала поддержка облака. Все профили загружаются на сервера Razer и доступны из любой точки мира. Причем настройки не привязываются к конкретному образцу. Придя в гости к другу, у которого есть Hex, вы сможете войти под своим логином и получить доступ к собственноручно написанным макросам.

Naga Hex в играх

Сразу скажем, что первые версии Naga используются в нашем офисе повсеместно, так что без сравнения не обойтись. По ощущениям, Hex ничуть не хуже предшественников. По ковру скользит отлично, уверенно считывает движения и совершенно не напрягает руку. К раскладке привыкаешь долго — тяжеловато избавиться от практики «палец на всех кнопках сразу». Однако за неделю использования уже спокойно относишься к тому, что большой палец постоянно находится в согнутом положении и готов описать дугу в поисках клавиши.

Заметим, что по возможностям Hex не уступает 12-кнопочным собратьям. Научить ее можно любым трюкам, вплоть до автоматического прокручивания атакующей ротации персонажа — все зависит от вашей фантазии. Но вот по функциональности Hex проигрывает. По сути, у нас убрали клавиши, на которых раньше в том же WoW висели такие вещи, как вызов маунта, смена формы/стойки, волшебный пузырек-лечилка.

А вот где Hex оказалась не в пример лучше — MOBA и action-RPG. В Diablo 3 или League of Legends с их ограниченными экшен-барами маленькое количество легкодоступных кнопок — это сказка. Палец летает как сумасшедший, помогая левой руке вовремя пользоваться нужными способностями. Не скажем, что на обычной Naga это сложнее, просто с Hex все быстрее. Аналогичная ситуация и с шутерами: переключения между разрешениями сенсора или выбор оружия получаются немного четче.

● ● ●

Несмотря на то, что обе рассмотренных мышки — это переиздание и переосмысление старых наработок, воспринимаются они на ура. Возрожденная Mamba — это один из лучших манипуляторов для шутеров. Тяжелый и цепкий корпус позволяет безошибочно наводить прицел и отстреливать врагов. Ну а Hex, пусть и копирует классические Naga, ощущается гораздо живее и стремительнее своих предшественников — идеальный выбор для MOBA или action-RPG. ● ***Антон Шерстнев, Дмитрий Колганов***

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ RAZER NAGA HEX

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, зеленый
- **Сенсор:** 5600 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 3 основных, 8 дополнительных
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** подсветка, поддержка макросов
- **Размеры:** 11,6x7,0x4,6 см
- **Вес:** 134 г
- **Цена на август 2012 года:** 3600 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо ложится в руку
+ дополнительные клавиши
+ качественные материалы
+ поддержка макросов

– МИНУСЫ –

– узкий корпус
– тяжело освоить

ИГРОВОЙ ВАРИАНТ

Тестирование ноутбука MSI GT60

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран**: 15,6 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор**: Intel Core i7-3610QM (2,3-3,3 ГГц)
- **Память**: 16 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта**: NVIDIA GeForce GTX 670M
- **Жесткий диск**: 750 ГБ (7200 об/мин)
- **Связь**: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы**: 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA/USB Combo, LAN, D-sub, HDMI, аудио
- **Аккумулятор**: литиево-ионный, 9 ячеек, 7800 мАч
- **Операционная система**: Windows 7 Ultimate 64-bit
- **Дополнительно**: кардридер, веб-камера
- **Габариты**: 39,5x26,7x5,5 см
- **Вес**: 3,5 кг
- **Цена на июль 2012 года**: 62 000 рублей

В прошлом номере «Игромании» (№8/2012) мы рассмотрели ноутбук Acer Aspire Timeline Ultra M3, оснащенный видеокартой нового поколения NVIDIA GeForce GT 640M. Сегодня мы продолжим наше исследование и расскажем, на что способна модель GTX 670M. Рассматривать ее будем на примере лэптопа **MSI GT60**, одного из старших представителей игровой серии **MSI**.

Широкоплечий борец

Внешне GT60 — типичный игровой ноутбук. Широкий пластиковый корпус, все углы скошены, задняя часть заметно толще передней. На днище и торцах — огромное количество вентиляционных отверстий, за которыми проглядывают ребра массивных радиаторов. Половинки GT60 скреплены парой тугих шарниров, позволяющих откинуть экран на 180 градусов и уверенно удерживать его в любом положении. Снизу есть несколько заглушек, открывающих доступ к жесткому диску и планкам оперативной памяти.

Внутри GT60 выглядит спокойно. В MSI отказались от кричащих цветов, повсеместной подсветки и разукрашенных окантовок. По бокам идет мягкий матовый пластик, под монитором — глянцевая полоска, под запястьями — алюминиевая панель. Дисплей окружен мощной двухсантиметровой рамкой, в нижнюю часть которой вписан зеркальный шильдик MSI. Собрано все очень аккуратно. Люфтов или поскрипываний нет, лишь немного прогибается пластмасса вокруг матрицы и линия под ней.

SteelSeries представляет

Клавиатуру для ноутбука сделала **SteelSeries**, и получилась она на пять с плюсом. Несмотря на то, что перед нами модный нынче островной дизайн, работать с устройством приятно. Клавиши высокие, с солидным запасом хода, приличным уровнем сопротивления нажатию и изменяемой подсветкой. Не подвела и раскладка. Все кнопки находятся на своих местах. Непривычно только отсутствие «Win» на левой стороне; впрочем, в играх это к лучшему, не будет случайных вылетов на рабочий стол. А вот к чему реально можно придраться, так это к второстепенным наборам. MSI уместила в 15,6-дюймовом корпусе цифровой блок, ради чего пришлось ужать стрелочный отсек и урезать «Home/Insert» до четырех клавиш, совместив «Page Up» с «Home», а «Page Down» с «End». Это затруднило навигацию при работе с документами.

Что касается тачпада, то по сравнению с прошлыми поколениями от MSI он заметно улучшился. Если в обзоре GT683 («Игромания» №5/2012, «Мобильный друг») мы жаловались на скромные размеры — в GT60 к этому сложно прицепиться. Пусть сенсорная панель практически не увеличилась, но зато теперь она получила технологию мультитач и распознает скроллинг и масштабирование двумя пальцами, что облегчило общение с браузерами. А вот кнопки остались прежними — сдвоенная качелька.

Из дополнительных органов управления есть шесть сенсорных клавиш под дисплеем. Первая, «Turbo», немного разгоняет видеокарту. Вторая, со значком вентилятора, раскручивает систему охлаждения на полную мощность. Третья отвечает за выключение подсветки клавиатуры. Четвертая управляет Wi-Fi. Пятая позволяет погасить экран. Шестая — открыть дисковод. Остальные функции: веб-камера, отключение тачпада, громкость динамиков вызываются сочетаниями через «Fn+».

Хорошая компания

Дисплей основан на 15,6-дюймовой TN+Film-матрице с разрешением 1920x1080 и широкими углами обзора по вертикали и горизонтали. Конечно, о полноценных 180 градусах речи не идет, но посмотреть фильм с друзьями — не проблема. Еще один плюс — нет глянцевого покрытия, а это значит, что никаких бликов при ярком солнце за окном.

Звук MSI по традиции заказала у **Dynaudio**, известного производителя дорогой акустики. Под экраном стоит пара динамиков, забранных пластиковой решеткой. На днище расположился небольшой сабвуфер. Звучит система гораздо лучше многих своих конкурентов: есть средние, высокие и даже низкие частоты. Но в среде игровых ноутбуков мы слышали и более качественные модели — к примеру, Toshiba Qosmio, которая могла похвастаться не только сбалансированным саундом, но и отсутствием резонанса на высоких частотах.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	MSI GT60	MSI GT60 (Turbo)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	33,9	35
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	25,6	26,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	29,9	3,9
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	22,6	23,1

DiRT 2 (DX11)

Настройки	MSI GT60	MSI GT60 (Turbo)
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	45,1	46,3
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	37,6	38,3
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	41,4	42
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	34,6	35,3

Just Cause 2

Настройки	MSI GT60	MSI GT60 (Turbo)
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	54	55,4
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	45,5	46,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	46,9	48,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	39,4	40,8

Max Payne 3 (DX11)

Настройки	MSI GT60	MSI GT60 (Turbo)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	37,3	38,3
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	25,9	27,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	34,1	34,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	24,3	23,3

Battlefield 3 (DX11, Noshahr Canals, TDM)

Настройки	MSI GT60	MSI GT60 (Turbo)
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	40	39,6
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	33,5	33,7
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	29,1	31,5
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	28,5	28,8

Синтетические тесты

3DMark11

Режим работы	Graphics	Physics	Score
MSI GT60	2727	7583	3017
MSI GT60 (Turbo)	2831	7570	3125

PCMark07

Режим работы	Score
MSI GT60	4324
MSI GT60 (Turbo)	4377

Unigine Heaven Benchmark 2.5

Режим работы	FPS	Score
MSI GT60	12,7	320
MSI GT60 (Turbo)	13,1	329

Набор портов у GT60 приличный. На левом боку есть два USB 3.0, USB 2.0 и кардридер. На правом — USB 2.0 и четыре 3,5-мм акустических разъема, рассчитанных на подключение наушников, микрофона и тыловых динамиков. Остальные порты — питание, LAN, eSATA/USB Combo, D-sub, HDMI — отправились на заднюю грань.

Новое поколение в квадрате

Техническая начинка у GT60 образцовая. Начнем с того, что управляет всем процессор **Intel Core i7-3610QM**. Это четырехъядерная модель на базе архитектуры **Ivy Bridge**. В спокойном состоянии камень функционирует на частоте 2,3 ГГц, однако при хорошем охлаждении может автоматически разогнаться до 3,3 ГГц. Есть у него и встроенная графика **Intel HD Graphics 4000**, которая подключается при работе от батареи и экономит заряд аккумулятора. Когда приходит время игр, в дело вступает дискретная видеокарта **GeForce GTX 670M**. Как ни странно, но это не новое поколение на основе **Kepler**, а немного разогнанная **GTX 570M**: та же **Fermi** и 336 потоковых ядер. Отличия кроются в увеличенной на 23 МГц частоте кристалла и 3 ГБ вместо 2 ГБ памяти GDDR5.

Оперативки в нашем экземпляре было 16 ГБ DDR3-1333 МГц. Под хранение данных выделен жесткий диск Hitachi объемом 750 ГБ. За беспроводную связь отвечали модули Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0. Работал ноутбук под управлением **Windows 7 Ultimate 64-bit**.

Метод дедукции

Тестировали мы GT60 по новой программе, представленной в прошлом номере «Игромании». В список вошли синтетические **PCMark07**, **3DMark11**, **Unigine Heaven Benchmark 2.5**, игры со встроенными бенчмарками — **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator**, **Just Cause 2**, а также проекты, чья скорость измерялась при помощи Fraps: **Battlefield 3** и **Max Payne 3**.

Расписывать каждый прогон в отдельности не будем, цифры в таблицах говорят сами за себя, отметим лишь, что GT60 показал себя выше всяких похвал, обеспечив необходимую производительность во всех приложениях. При этом настройки выставлялись совсем не ноутбучные: максимальные разрешения и уровни графики, анизотропная фильтрация и антиалиазинг. Пожалуй, единственная игра, на которой лэптоп затребовал пощады, — Max Payne 3. При включении AA на 2x счетчик fps проседал до 23,3 кадра.

Ради интереса мы провели еще один цикл тестов, но уже в режиме Turbo. После нажатия соответствующей кнопки частота GPU увеличивается на 25,5 МГц. Скажем честно, особого эффекта мы от этого не заметили — прирост составил один-два кадра.

Отметим, что под нагрузкой ноутбук ощутимо шумит, но при этом не раскаляется докрасна, как некоторые модели. Что касается времени работы от батареи, тут GT60 удивил. В офисном режиме, с отключенной GTX 670M, он может прожить до 3 часов без подзарядки.

●●●

MSI GT60 можно без стеснения назвать одним из лучших игровых ноутбуков современности. За две недели активного использования мы так и не смогли найти ни одного серьезного недостатка. Лэптоп отлично справляется со всеми играми, может похвастаться антибликовым экраном, отличается удобной клавиатурой, богатым набором портов и приятным дизайном. В общем, если вы по какой-то причине не можете поставить дома обычный компьютер или хотите всегда иметь под рукой мощную игровую систему, то MSI GT60 станет хорошим выбором. За версию с рассмотренной конфигурацией сейчас просят от 62 000 рублей. За модели с меньшим количеством оперативки и двухъядерным Core i5-3210M возьмут порядка 50 000 рублей.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошая производительность
+ антибликовый дисплей
+ большое количество портов
+ качественный звук
+ продуманные клавиатура и тачпад

— МИНУСЫ —

– шумная система охлаждения
– большой вес

ВОСЬМОЕ ЧУДО СВЕТА

Знакомство с Windows 8 Release Preview

Windows 8

В конце октября этого года **Microsoft** выпустит новую операционную систему **Windows 8**. Дожидаться этой знаменательной даты мы не стали: загрузили с официального сайта **Release Preview**, посмотрели, что нам готовит софтверный гигант, и готовы поделиться впечатлениями. Скучных рассуждений о красивости той или иной иконки и ее технической реализации не будет — рассказ пойдет об интерфейсе, управлении и интересных нововведениях.

Окна нараспашку

Windows 8 — огромный шаг для Microsoft. С этой версией она пересматривает свою политику относительно операционных систем. Вместо того чтобы пойти старым путем — оптимизация ядра, несколько приятных функций и красивые иконки/шрифты, — программисты перелопатили весь интерфейс и отказались от «окон»!

Дошли до такой жизни непросто. Со времени выхода **Windows 7**, в 2009 году, слишком многое изменилось на рынке железа. В первую очередь, организовался совершенно новый класс устройств — планшеты. Эти гаджеты доказали, что пользователям не нужны кучи окошек и кнопочек. Есть на рабочем столе значок плеера, информация о свежих сообщениях в почте и Facebook — и хватит, спасибо, большего не надо. Все эти ваши настройки и копания в меню оставьте профессионалам и «интересующимся».

То, что мир стремительно меняется, в Microsoft осознали сравнительно быстро. В 2010-м появились первые смартфоны на базе **Windows Phone 7**: плиточное оформление, ничего лишнего, все новости и события перед глазами. И пусть трубки на этой платформе продаются не особо хорошо, люди, опробовавшие операционку, души в ней не чают. Оценив положительные отзывы, в Microsoft задумались над тем, что мобильные телефоны — не предел, пора переносить опыт на компьютеры и таблетки, объединяя их в единую среду.

Гибридные технологии

Казалось бы, банальная задача: рисуем большие иконки, чтобы было удобно тыкать пальцем, анимируем, привязываем к ним ссылки — и готово. Не тут-то было. Вот так просто адаптировать Windows 7 к сенсорным технологиям невозможно. Фундамент графического оформления был заложен еще в 1985 году в Windows 1.0, а пользовательский опыт мало чем отличается от Windows 95. А ведь тогда ни о каких «тапнуть по экрану» и речи не было, мышки-то только появлялись.

Еще одной проблемой адаптации под новый интерфейс стал багаж, что Windows тянет за собой еще со времен DOS. Мало кто задумывается, но ведь все версии ОС обратно совместимы, да, пусть и не напрямую, со специальными настройками, но большая часть программ под ранние Windows сейчас запустится на «Семерке». Собственно, разорвать эту связь и бросить пользователей на произвол судьбы ради новой системы управления — для Microsoft оказалось невозможным. Отлаженная годами структура софта тут же отправилась бы на свалку.

В результате долгих поисков в Microsoft все же сумели совместить несовместимое, что и вылилось в рождение Windows 8. Первое впечатление от новой ОС — гибрид Windows 7 и Windows Phone 7. Операционка разделена на две составные части, активно делающие вид, что не подозревают о наличии соседа.

Спуск в Metro

Первый запуск Windows 8 повергает в шок: ничего общего с прошлыми версиями. Новый интерфейс Metro — однотонный фон, на котором растянуто разноцветное одеяло,

WINDOWS RT

Крупная переделка Windows 8 — не просто желание изменить внешний вид стандартных «окон». С «Восьмеркой» Microsoft создает единую экосистему, в которую будут завязаны домашний компьютер, телефон и планшет.

Все эти заигрывания с плитками на рабочем столе — лишь повод приучить нас к сенсорным технологиям. Точно такие же лоскуты нас ожидают и на мобильных устройствах.

Примечательно, что Microsoft всерьез занимается этой идеей. В середине лета была представлена первая таблетка на Windows 8, разработанная... самой Microsoft. Называется она Surface: монолитный металлический корпус толщиной всего 9,3 мм с Full HD-дисплеем диагональю 10,6 дюйма. В комплекте идет оригинальная клавиатура на магнитной застежке, а также удобная подставка для альбомной ориентации.

Что касается начинки, то она будет в двух вариантах. Первый, чуть тяжелее и толще, — x86 на базе процессора Intel Core i5 на архитектуре последнего поколения Ivy Bridge. Вторая — ARM-версия со специальной **Windows RT**, той же самой «Восьмеркой», но без поддержки x86 и оконного интерфейса.

Насколько популярными окажутся эти два направления — пока сложно судить. Вряд ли мобильная Windows резко потеснит Android и iOS, но выглядит она интересно. Особенно впечатляет версия с Core i5 — это же планшетник, на котором запустятся все стандартные компьютерные программы. Впрочем и RT есть чем похвастаться. Microsoft готовит под нее Office 2013, а это значит, что таблетка на Windows сможет стать идеальным рабочим решением, чего до сих не получается ни у Apple, ни у Google.

В заключение скажем, что сам Surface не стоит воспринимать в качестве «убийцы iPad». Дополнительный заработок от продажи железа Microsoft не помешает, но основной ее доход — лицензирование софта сторонним производителям, а перебивать им реализацию собственной разработкой вряд ли входит в планы софтверного гиганта. Так что Surface — это нечто вроде Google Nexus. Демонстрация того, что можно сделать на новой ОС. Хотя, надо сказать, затмить ее будет непросто. Если вы еще не видели презентацию, советуем набрать в YouTube: «Surface by Microsoft».

сшитое из ярких прямоугольных и квадратных лоскутов. В местном лексиконе это называется «плитки». Внешне они напоминают разросшиеся ярлыки. В принципе, так оно и есть, но с одним отличием — все они интерактивны. По сути, перед нами большое количество виджетов, известных по Android и Windows Phone. На иконках постоянно что-то отображается: актуальные торговые индексы международных бирж, вести спорта, электронные сообщения, прогноз погоды и события друзей. И никакого вам нагромождения файлов, «экзешников», корзин, «моих компьютеров». Исключительно текущая информация о том, что творится в мире и в кругу ваших знакомых. Набор плиток вы определяете сами. Microsoft запустила магазин наподобие App Store и Google Play. Пока там несколько портированных с мобильных платформ игр и новостных гаджетов, но к официальному релизу ассортимент обещают расширить.

К счастью, виджетами все не ограничивается. Насмотревшись на новости и решив заняться делом, набираете на клавиатуре название необходимой программы. Пишете «Angry Birds» — появляется соответствующая ссылка, вводите «Ang» — выскакивает список, из которого выбирается нужный пункт. На словах кажется просто, однако рабочий стол в Windows 8 — еще не все.

Запустить приложение не проблема, куда сложнее его закрыть — любимого крестика в правом верхнем углу нет. Способ завершения позаимствовали в Windows Phone 7. Чтобы завершить программу, необходимо потянуть ее к основанию дисплея. Это работает как при использовании сенсорного экрана, так и мыши. Между Metro-программами переключаться тоже легко: скользящее движение пальцем от левого края или указатель — в левый верхний угол — позволяют увидеть полный список запущенного ПО. Методом научного тыка пользоваться не придется, все жесты представлены в инструкции.

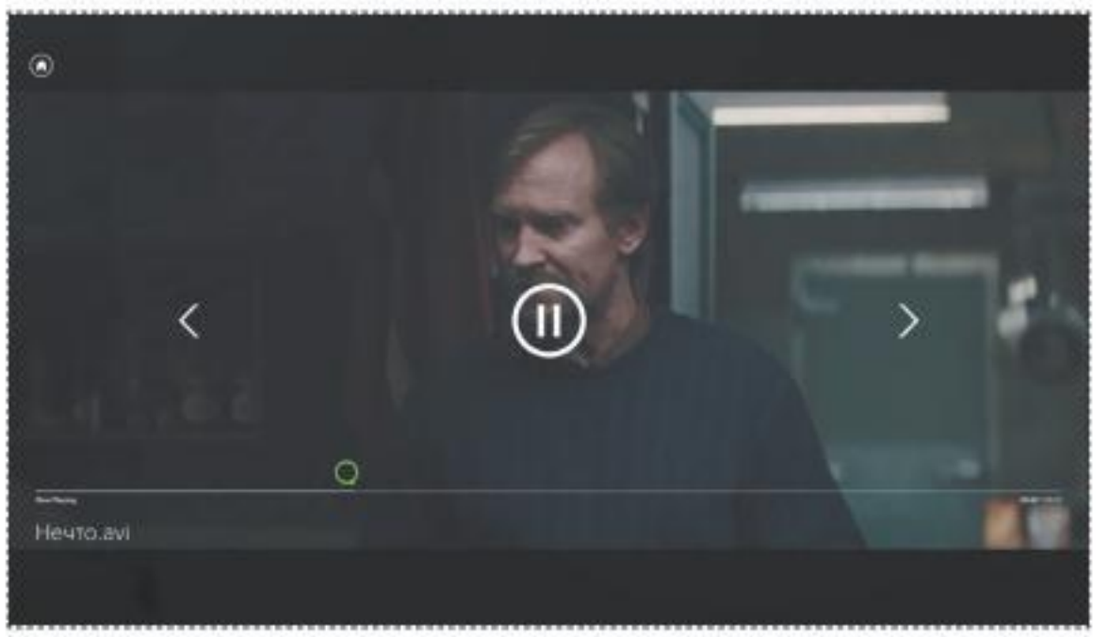
Центр управления Windows 8 — панель **Charms**, появляющаяся при слайде от правого края монитора или установке курсора в верхний или нижний левый угол. Есть всего пять кнопок, в которых заключены поиск по софту, настройки системы и периферии, отправка данных и клавиша выключения. Тут же, кстати, можно переключиться на классический вид интерфейса.

Пуск отменяется

Да, милая сердцу «оконная» система никуда не делась, и выглядит она как Windows 7, ну, за некоторыми исключениями вроде отсутствующего «Пуска». Все остальное — легкий рестайлинг: модернизированный проводник, диспетчер задач, диалоговое окно копирования или перемещения файлов, ставшее чуть информативнее.

Принцип работы с ОС в стандартном интерфейсе не изменился, добавилась лишь панель Charms, оказавшаяся настолько удачной, что ее уже успели скопировать в Windows XP/Vista/7. Кстати, горевать об утраченном «Пуске» не стоит, ностальгирующие могут щелкнуть правой клавишей мышки на привычном месте и получить доступ к родному списку операций.

Интересно, что в Microsoft, похоже, твердо решили отучить нас от «окон». Они доступны только в виде опции, а стандартно загружается именно Metro. Есть, конечно, сторонние программы, возвращающие на место кнопки и прячущие плитку с глаз долой, но по умолчанию это невозможно.



WINDOWS PHONE 8

Прообразом Windows 8, как ни смешно, послужила оболочка для мобильных телефонов. Запуск в 2010 году Windows Phone 7 стал для Microsoft серьезным шагом. Фактически она перечеркнула весь пользовательский опыт и огромный набор софта под Windows Mobile. За прошедшие два года система так и не добилась впечатляющих продаж, зато удалось обкатать интерфейс и создать массу приложений, число которых уже перевалило за стотысячную отметку. Как ни странно, но и от них в новой Windows Phone отказались.

Свежая сборка строится на ядре «настольной» Windows NT, а не Windows CE, как это было ранее. Логика хода понятна: разработчикам нужно выводить свои программы сразу на три версии Windows — домашнюю, планшетную и телефонную, — и единые «внутренности» тут будут как нельзя кстати.

Помимо кардинального изменения базы, Windows Phone 8 ознаменует аппаратные обновления. Появится поддержка многоядерных процессоров и экранов с разрешением до 1280x720 и 1280x768. Смартфоны с «Восьмеркой» смогут оснащаться картами памяти и чипами NFC. Из программных вкусностей Стив Балмер особенно гордится полноценной многозадачностью и браузером Internet Explorer 10.

Выглядит подобное стремление Microsoft двояко. С одной стороны, выбор Metro-приложений скудный и в ближайший год вряд ли сможет удовлетворить все потребности пользователя. С другой — Windows-программы работают исключительно в оконном интерфейсе. Сложность в том, что «инь» и «янь» стараются не замечать друг друга. На панели задач в «классике» отображаются стандартные приложения, а Metro-софт — в отдельном выпадающем списке. Ко всем активным запускам можно получить доступ только через «Alt+Tab». При таком разброде и шатании пользоваться новой ОС сложно. Слишком много путаницы: во время интенсивной работы забываешь, где у тебя там открыт Facebook, а где Word.

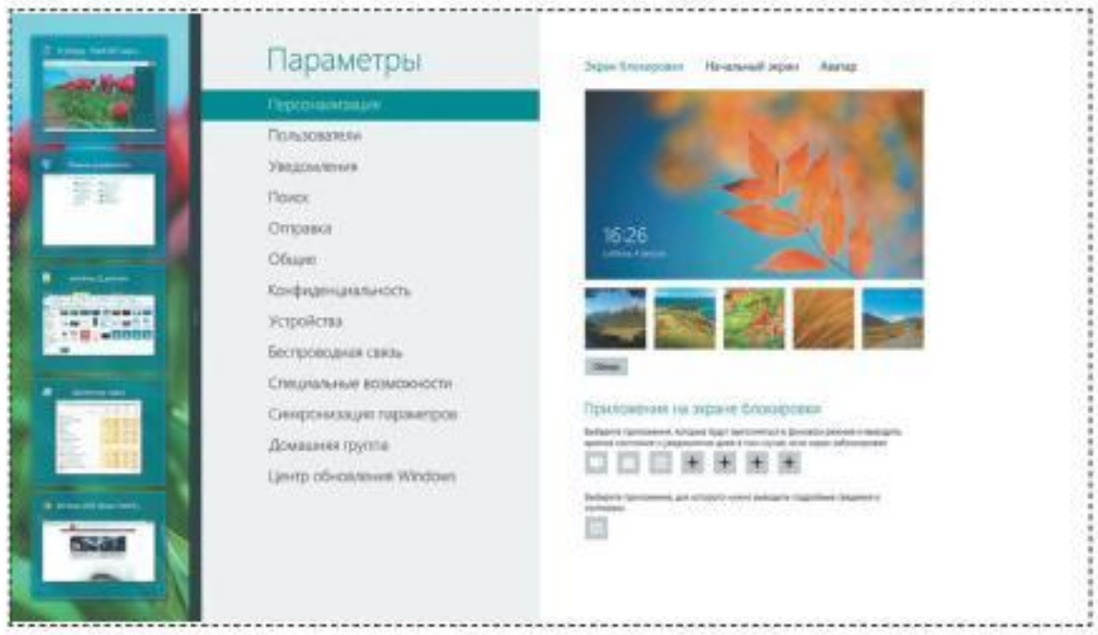
Железный вопрос

Поскольку Windows 8 построена на базе «Семерки», то и требования к технической части у нее аналогичные. Новой операционке нужен процессор с тактовой частотой от 1 ГГц, два гигабайта оперативной памяти (для 32-разрядной версии достаточно одного), совместимая с DirectX 9 видеокарта и 20 ГБ свободного места на жестком диске, из которых свежеустановленная ОС отъедает чуть больше 10 ГБ.

Что касается стабильности работы. Поначалу Release Preview у нас активно зависала, а на некоторые системы даже отказывалась ставиться. Однако после нескольких патчей, вышедших за пару недель, сбои прекратились. Насколько надежной окажется финальная сборка — неизвестно, но, судя по скорости исправления ошибок, все должно быть нормально.

Со стороны железных производителей неприятных сюрпризов тоже не ожидается. Многие компании уже откликнулись на скорый выход Windows 8 и предоставили драйвера. О полноценной поддержке уже заявили и NVIDIA, и AMD, и Intel. Не предвидится проблем и со старым софтом. За время тестов на Release Preview не запустилась всего пара мелких приложений.

Если рассматривать Windows 8 отдельно от мобильного мира (см. врезки), то пока у Microsoft получается одна из самых спорных операционных систем за всю историю. Но если оценить картину в целом, то выходит очень интересно. Универсальная оболочка для компьютеров, таблеток и телефонов — это настолько невероятно, что даже не верится, что кто-то занимается этим на полном серьезе. И хотя пока непонятно, насколько будет востребована Metro-часть на стационарных системах, а классический оконный интерфейс — на планшетах, ясно одно: серьезные изменения ждут не только пользователей, но и саму Microsoft. Хватит ли IT-гиганту сил, времени и средств, чтобы совершить революцию, мы потихонечку начнем понимать с 26 октября этого года. ● ***Александр Шаронов***



ЧЕРЕПАШЬЯ ПЕСНЯ

Тестирование гарнитуры Turtle Beach Ear Force X12

Есть в мире железа компании, о которых знает лишь узкий круг любителей техники. Эти фирмы не устраивают масштабные рекламные акции, не приглашают сотни журналистов на старт продаж нового устройства, а тихо занимаются любимым делом, пытаясь добиться совершенства. Один из таких производителей — **Turtle Beach**, с 1985 года работающий над компьютерным звуком. За это время из-под его пера появилось множество интересных решений, среди которых встречались и гитарные синтезаторы, и звуковые карты, активно конкурировавшие с Creative Sound Blaster, и гарнитуры, получавшие огромное количество наград. О последних сегодня и пойдет речь — на тестах **Turtle Beach Ear Force X12**.

Просто и со вкусом

Компоновка у наушников стандартная. Из широкого оголовья торчат выдвигающиеся дужки, к которым через коромысла подвешены динамики. Таким образом, регулировать гарнитуру разрешается по высоте и по углу наклона в двух плоскостях.

Мрачный черный цвет Ear Force X12 разбавлен яркими зелеными вставками и логотипами-пальмами, расположенными как снаружи, так и внутри динамиков. Общее впечатление портят материалы. Костяк собран из жесткой матовой пластмассы, а на амбушюры и оголовье пошла мелкоячеистая материя, активно собирающая пыль. На фоне конкурентов (например, Razer) смотрится простовато и как-то ненадежно. Впрочем, на удобстве ношения не сказывается.

Ear Force X12 опробовали трое наших сотрудников, и ни один, даже спустя несколько часов прослушивания, не пожаловался на усталость или боль. Как так? Все просто: те части, что соприкасаются с телом, сделаны на пять с плюсом. Амбушюры мягко прижимаются к голове, а арка лишь слегка опирается на макушку. При этом развесовка конструкции близка к идеалу, нигде ничего не давит и не напрягает.

Удачным оказался и микрофон. Выглядит приемник странно — тонкая длинная проволока с огромным матерчатым набалдашником, — но по гибкости настройки переплюнет многих именитых соперников. Дужка изгибается под немыслимыми углами и при этом отлично держит выбранное положение, всегда находясь рядом с губами, — полезно во время ожесточенного боя или затяжного рейда.

Многоликий

Еще один плюс Ear Force X12 — универсальность. Работать они могут не только с компьютером, но и с Xbox 360. К левой чашечке прицеплен 4,87-м кабель с окончанием на USB и два 3,5-мм джека, требующиеся для подключения к ПК. Чтобы подружить модель с консолью, необходимо воспользоваться переходником (еще два метра провода) на два сквозных «тюльпана», которые соединяются с приставкой и при этом позволяют воткнуть кабели от телевизора.

Микрофон вводится в систему проводом с 2,5-мм джеками. Один конец втыкается в джойстик Xbox 360, второй — в комплектный пульт управления, болтающийся на основном кабеле в 42 см от динамика. «Лентяйка» разрешает управлять громкостью воспроизведения и захвата звука, а также функционирует как маленький усилитель с возможностью настройки низких частот.

Неожиданность

Отдельная песня в Ear Force X12 — звук. Хотя на наушники наклеили кучу ярлыков типа «идеальная игровая гарнитура», «усиление басов» — не верьте этому. В отличие от конкурентов, придерживающихся правила «главное в играх — низкие частоты», Turtle Beach здраво рассудила, что основное — четкость и сбалансированность *всех* диапазонов.

Наушники справляются с любой задачей. Музыка? Гитары, как и положено, отзываются злым рыком. Вокал не пропадает за какофонией звука, а аккуратно встраивается в сцену. Бас, в свою очередь, играет упруго и не захламляет общую картину. Фильмы? Добавляем низких частот и получаем смачные взрывы и четкие голоса актеров. Игры? Тут ждет отличное позиционирование и возможность убрать басы, чтобы расслышать заходящего со спины врага.

Заметим, что все это богатство не разваливается на куски, а собирается в единую звуковую сцену с мощным и очень плотным саундом, напоминающим манеру исполнения Sennheiser и Audio-Technica. Конечно, до топовых моделей еще далеко: бас все-таки склонен к бубнению, а на высокой громкости возможен перегруз динамиков, но, при сравнении с популярными игровыми гарнитурами, X12 — это лучшее, что мы слышали.

●●●

К созданию Ear Force X12 подошли, что называется, с умом. При бюджете в 2300 рублей инженеры не стали размениваться на дорогие материалы и вычурный внешний вид, а вложились в качественные динамики и удобный дизайн. В итоге гарнитура может похвастаться потрясающим для своей цены звуком, приличной функциональностью и, главное, комфортом. А уж то, что она позволяет гибко настраивать басы и умеет работать с Xbox 360, превращает ее в одну из лучших покупок в своей категории. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, зеленый
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц (наушники), 50-15 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 120 дБ (наушники)
- **Подключение:** 3,5-мм джек, USB
- **Дополнительно:** усилитель низких частот, переходники для работы с Xbox 360
- **Цена:** 2300 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ качественный звук
+ встроенный усилитель басов
+ возможность подключения к Xbox 360
+ хорошо сидят на голове

— МИНУСЫ —

– жесткий пластик
– небольшие углы поворота динамиков

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Очередная смена поколений подходит к концу. Производители процессоров наконец-то развели бюджетные и производительные сегменты по разным сокетам. Причем славившаяся обратной совместимостью AMD продвигает на данный момент больше различных разъемов (FM1, FM2, AM3+), нежели Intel (LGA1155/2011). Хорошо, что еще разработчики видеокарт до этого не додумались, иначе понятие «апгрейд», и так уже порядком поистрепавшееся, окончательно утратило бы свой смысл.

Основные изменения этого месяца

- Для конфигураций «Дешево и сердито» используем **AMD Phenom II X4 955** и **Intel Pentium G850**. Для процессоров под Socket AM3 в бюджетном сегменте это последнее появление. Эстафетная палочка переходит к платформе **AMD Llano**.
- Видеокарта **Gigabyte GV-R785OC-2GD** за счет разогнанной до 975 МГц **Radeon HD7850** и эффективного кулера WindForce станет хорошим выбором для игровых компьютеров ценой от 20 до 25 тысяч рублей.
- Все SSD в этот раз возьмем от компании **OCZ**, у которой и скорости повыше, и цены не такие кусачие.
- В конфигурациях «Смерть тормозам» вернем в строй терабайтные жесткие диски от Seagate.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	34 600
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	9300
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	64 000
Видеокарты: 2x ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	86 000
SSD: 960 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	85 760
Жесткие диски: 2x 3 ТБ Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	17 600
Дисковод: Pioneer BDR-206MBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4300
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 доп. клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	4500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	9500
Колонки: Microlab H600 (5.1, 5x 32 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	12 180
Мониторы: 3x Acer HN274HB bmiiid (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, D-sub, DVI, 3x HDMI, NVIDIA 3D Vision 2)	67 470
Со всеми наворотами:	**423 760**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5550
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3670
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2000
Видеокарта: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: Gigabyte Sumo Alfa GZ-SU-11BACT (ATX, 2x120 мм, 2x USB 3.0, аудио, док-станция для 2,5" и 3,5" SATA HDD)	2580
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2800
Системный блок:	**34 780**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводн., подсветка, 114 осню + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	5950
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 690
Системный блок и периферия:	**58 340**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1260
Замена видеокарты: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1360
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**66 990**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7150
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: ASRock Z77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, HDMI, аудио)	3550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2000
Видеокарта: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: AeroCool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB, аудио)	2040
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	2800
Системный блок:	**35 770**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводн., подсветка, 114 осню + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN Royal 2R (2.0, 2x50 Вт, 35-25 000 Гц, 80 дБ)	6200
Монитор: Philips 273G3DHSB/01 (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo, очки)	13 570
Системный блок и периферия:	**59 460**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2550
Замена видеокарты: ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	29 800
SSD: 90 ГБ OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 525 МБ/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**98 020**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2960
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	530
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2300
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1050
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8600
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2270
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPER S500 (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 8-pin)	1320
Системный блок:	**20 910**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	**31 180**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 980 (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1740
Замена видеокарты: MSI R7870 Twin Frozr 2GD5/OC (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2900
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	950
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**39 220**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium G850 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2600
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	530
Системная плата: MSI PH61A-P35 (B3) (ATX, Socket LGA1155, Intel H61, 2x DDR3-1066/1333 до 16 ГБ, PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, DVI, аудио)	2220
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1050
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8600
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2270
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPER S500 (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 8-pin)	1320
Системный блок:	**20 470**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	**30 990**
Замена ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1100
Замена видеокарты: MSI R7870 Twin Frozr 2GD5/OC (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2900
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	950
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**38 390**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 980 (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4700
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2300
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2000
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8600
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPER V600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2200
Системный блок:	**25 330**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab Solo 5C (2.0, 2x 40 Вт, 55-20 000 Гц, пульт ДУ)	4880
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9720
Системный блок и периферия:	**42 110**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	800
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5300
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**53 420**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3700
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-H77-DS3H (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2960
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	2000
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8600
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2870
Дисковод: Samsung SH-222BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	560
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPER V600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2200
Системный блок:	**24 990**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	4700
Монитор: Samsung S23A700D LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 970
Системный блок и периферия:	**42 840**
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3450
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5300
SSD: 60 ГБ OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, зап. — 480 МБ/с, чт. — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**56 800**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Материнская плата усыпана различными конденсаторами (стоит взглянуть на Intel Z77). Какие основные задачи они выполняют и каких видов они бывают?

Конденсатор — лишь деталь в электрической схеме, как какая-нибудь мелкая шестеренка в машине. Задача у него простая — накапливать энергию подобно маленькому аккумулятору. Различаются они, соответственно, емкостью и формой, которые изменяют характеристики отдельно взятого контура. Помимо этого в цепях могут присутствовать резистор (сопротивление), транзистор и катушка индуктивности. Объяснять подробно, что и как влияет на работу материнской платы, бессмысленно — и целого журнала не хватит. Если же вас все-таки интересуют подробности, то о свойствах этих элементов можно узнать из курса «Теоретические основы электротехники», его вам с удовольствием прочитают в любом техническом вузе, хоть как-то связанном с электричеством.

В ноутбуках применяется такая же логическая схема чипсетов, как в домашних компьютерах? Или что-то приходится менять?

Материнские платы в ноутбуках соответствуют стандартным моделям для настольных компьютеров. От старших собратьев их, как правило, отличают лишь урезанные функции — меньшее количество слотов под оперативную память, отсутствие мощных цепей питания и возможности модернизации. В остальном логика работы больших и маленьких чипсетов практически одинакова.

Чем технология Hyper-Threading отличается от SMT? В статье про первые процессоры Core i7 вы писали, что это одно и то же. Но недавно я наткнулся на информацию, что это разные технологии…

Simultaneous multithreading (SMT) грубо можно перевести как «одновременная многопоточность». Именно так в технической среде называется функция работы с несколькими потоками данных на одном ядре. Что же касается Hyper-Threading, то это лишь торговая марка, зарегистрированная Intel для процессоров Intel Pentium 4. Рассуждать о том, похожи эти технологии или нет, бессмысленно — это как говорить о разнице между автомобилем и Porsche 911.

Просматривал характеристики видеокарты AMD Radeon HD 7850 и наткнулся на одну мелочь. Частота графического процессора и видеопамяти делилась на 2D и 3D? Причем у каждой опции было свое значение. В чем их различие?

Любая видеокарта (как **AMD**, так и **NVIDIA**) разделяет виды работы. Сумасшедшие частоты, нужные при обработке трехмерных сцен, не требуются для отображения рабочего стола/сайтов/фотографий. Чтобы карта не тратила почем зря энергию и, соответственно, не грелась, производители искусственно занижают ее скорость в 2D. Мало того — в последнем поколении Radeon появилась функция полного отключения GPU от питания, если в системе установлено больше одной платы или компьютер ушел в режим ожидания.

Заметил интересную особенность. При обзоре процессоров и видеокарт некоторые ресурсы пишут приближенное количество транзисторов в рассматриваемом устройстве. Другие — наоборот. В частности, вы указываете точное их количество. С чем это связано?

Разобрать в редакции какой-нибудь Kepler и посмотреть, сколько же там транзисторов, — та еще задачка. И не потому, что NVIDIA расстроится, что мы так некрасиво поступили с новым флагманом серии, а потому, что элементов в современных кристаллах насчитывается несколько миллиардов штук. А это значит, что информацию приходится брать у самих производителей и полностью им доверяться. Стоит ли это делать — каждое издание решает самостоятельно. Лично мы не видим причин, почему NVIDIA или AMD должны нас с вами обманывать и указывать неверные данные.

Когда читал обзор видеокарты, наткнулся на странную характеристику — «математическая производительность» (измеряется во флоп/с). Что это такое? И почему многие ресурсы ее не указывают?

Математическая производительность видеокарты — это одна из самых точных и в то же время бесполезных характеристик. Она указывает на количество операций с числами с плавающей запятой в секунду (именно так расшифровывается флоп/с). К сожалению, в реальности эти циферки ни о чем не говорят. Замерять флоп/с принято программой Linpack, определенным образом нагружающей вычислительные модули. Так как это искусственный алгоритм, то в реальных приложениях от его показателей нет никакого толку. Но зато с его помощью можно прикинуть, какой производительностью будет обладать суперкомпьютер или еще не вышедшая железка, чего, к примеру, нельзя сделать при помощи тех же игровых бенчмарков.

На резонный вопрос «если во флоп/с измеряются какие-то там вычисления, а не родные fps, то зачем вообще их пишут в характеристиках видеокарт» — ответить просто. Дело в том, что с недавнего времени и AMD, и NVIDIA начали активно осваивать рынок серверных решений и домашних вычислительных систем. Практически все сложные расчеты — ну, к примеру, поиск сигналов внеземных цивилизаций — требуют проведения массы однотипных действий. И тут видеокарты приходятся как нельзя кстати: строение их кристаллов с сотнями вычислительных модулей идеально подходит для перемножения матриц с огромным количеством данных. В этом деле GPU быстрее обычных CPU в несколько раз. К сожалению, данное преимущество практически не сказывается на производительности в играх и применимо лишь к специфическим задачам, рассчитанным на параллельные вычисления.

К слову, Radeon HD 7970 обладает скоростью 3790 Гфлоп/с при расчетах с одинарной точностью. Самый мощный компьютер в мире — IBM BlueGene/Q Sequoia с 1 572 864 ядрами и таким же количеством ГБ памяти — при потреблении 7890 кВт выдает 20 132 700 Гфлоп/с. А вот PlayStation 3, по некоторым данным, может похвастаться всего лишь примерно 2100 Гфлоп/с (видеокарта плюс процессор).

В просторах интернета наткнулся на видеокарту Hewlett-Packard Quadro 6000. Смутила цена — 175 965 рублей. На какой рынок нацелены такие платы и какие-особенности могут в них содержаться? И не менее интригующий вопрос: какие ресурсы составляют обзоры на такие необычные комплектующие?

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Серию Quadro в NVIDIA создали специально для рабочего применения в графических станциях или вычислительных кластерах. Как ни странно, но физически эти платы практически идентичны домашним образцам с куда более скромными ценниками. Разводка, текстолит, центральный процессор — все это у них одинаковое. Главное отличие кроется в подсистеме памяти. Как правило, профессиональные версии оснащаются большими объемами GDDR5, которые работают на значительно более высоких частотах, что хорошо сказывается на итоговой производительности прикладных пакетов CAD, MAT, приложений от Adobe, Autodesk. Проще говоря, если вы занимаетесь графикой, расчетами, чертежами, обработкой видео, то такие видеокарты — для вас. Почему за них просят сумасшедшие деньги — отдельная тема.

Профессиональные и бизнес-решения всегда были дорогими (посмотрите на серверное оборудование), рынок к этому давно привык и готов платить безумные деньги за пусть и неявное, но хоть какое-то преимущество специальных версий. Понятное дело, что, выйдя в этот сегмент, NVIDIA не стала добровольно отказываться от жирного куска пирога и установила соразмерную сектору стоимость.

К сожалению, обмануть всех и купить GeForce GTX 580 (по строению — аналог Quadro 6000) не получится. Дело в том, что Quadro отличают драйвера, которые не встанут на игровые железки. Управляющий софт позволяет более рационально использовать ресурсы GPU в профессиональных приложениях. Плюс для многих программ (Photoshop, 3DS Max, «КОМПАС 3D») выпускаются мини-драйвера. Заметим, что в играх серия Quadro слабее обычных видеокарт, так как в дорогих платах обычно урезается частота центрального процессора.

Что касается обзоров, то их можно найти где угодно — начиная с узкопрофильных «железных» изданий и заканчивая литературой о фотографии, проектировании и видеомонтаже. Все они время от время тестируют подобные продукты. Кстати, у AMD тоже есть своя профессиональная линейка, и называется она FirePro.

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры: например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
(PC, WII, X360, VITA, PS3)

Поставьте игру на паузу, войдите в меню **Extras** и выберите пункт **Enter code**. Вводите следующие коды:

4LGJ7T — дополнительные сердечки
ZXEX5D — восстановление сердечек
TPGPG2 — убрать урон от падения
5KKQ6G — поиск красных блоков
LRJAG8 — поиск элементов мини-наборов
MBXW7V — поиск золотых блоков
RYD3SJ — поиск жителей в беде
MNZER6 — притягивание деталей
TPJ37T — детали персонажей
74EZUT — в два раза больше деталей
EY2B5C — в четыре раза больше деталей
HYF2B7 — в шесть раз
4H9HQE — в восемь раз
A92HDW — в десять раз
JN2J6V — суперстроительство
7TXH5K — дополнительное переключение
9ZZZBP — клоун
W49CSJ — Лексбот
ZQA8MK — мим
95KPYJ — головорез Двуликого
Q285LK — головорез Риддлера
JXN7FJ — лианы
BWQ2MS — маскировка
C79LVH — мотоцикл Харли Квинн

POKEMON CONQUEST
(NDS)

Коды для получения редких покемонов

Выберите пункт **Password** в меню. Введите код, и в следующем месяце вам встретится множество покемонов нужного вида.

BqWxXEK3xg — Axew
CMqkZRRSRX — Beldum
vVALFrGTXX — Cincinno
LKpk8FRQR8 — Croagunk
pK5RgzqLG8 — Darmanitan
Sr5Z5GqAgR — Dratini
eqCgRvXwXX — Drifloon
2rz3XFCKmR — Eevee
Jnm3kqgN8X — Emolga
LTb3n3RYJ8 — Gible
mq2xRVNgRL — Gyarados
GfV33RVN3F — Lapras
Lpu3ggCYk8 — Larvitar
iMYXwqtHgL — Musharna
frCLRpXG88 — Oshawott
CNZF3wpq3x — Panpour
6xSG8UCAZR — Pansage
niE33w9rwM — Pansear
FZP8GqRZRR — Pikachu
Shw8mxRAJR — Riolu
8GV3LMGrnM — Scyther
Rc338MpqLx — Sneasel

Коды для разблокирования событий

EDw8w2HaRn — особая миссия Keiji
2rz3XFEKxR — Reshiram
J2TRZXPUm3 — Motonari & Motochika
gauRnak2nR — особая миссия Okuni
2aL38Ek2Rx — особая миссия Ranmaru

THE AMAZING SPIDER-MAN

Издатель Activision **Разработчик** Beenox

Сентябрь 2012 September

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
36	27	28	29	30	31	1	2
37	3	4	5	6	7	8	9
38	10	11	12	13	14	15	16
39	17	18	19	20	21	22	23
40	24	25	26	27	28	29	30

ИГРОМАНИЯ

Castlevania 2
Lords of Shadow

Издатель Konami **Разработчик** Mercury Steam

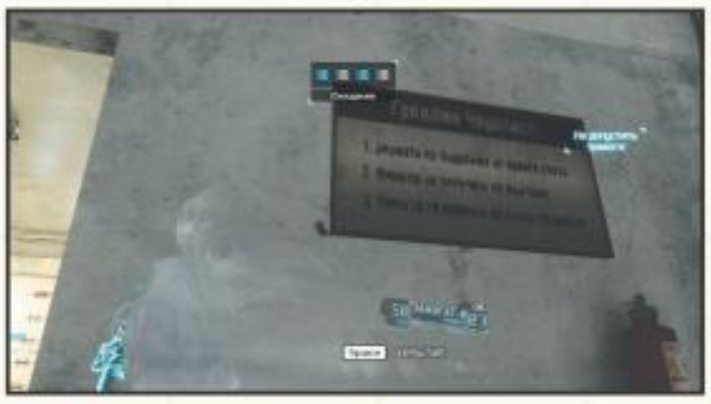
Сентябрь 2012 September

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
36	27	28	29	30	31	1	2
37	3	4	5	6	7	8	9
38	10	11	12	13	14	15	16
39	17	18	19	20	21	22	23
40	24	25	26	27	28	29	30

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



На уровне **Звездопад: «Аэродром»**, на входе на аэродром среди очередных корявых псевдорусских надписей встречается табличка вот с таким содержанием:

Гремлин Чецклист
1. Держать их подальше от яркого света.
2. Никогда не получить их влажной.
3. Никогда не кормить их после полуночи.

Очевидно, что это руководство по содержанию гремлинов из одноименного фильма «Гремлины» 1984 года. Вот что, оказывается, беспокоит российских террористов. — *Дмитрий Макаров*

THE WITCHER: ASSASSINS OF KINGS

В Аэдирне (глава «Путь Иорвета») на рынке можно достать книгу «О троллях и троллинге». Она покупается у Фецилии Кори. Торговку можно найти в самом начале рынка, если стоять спиной к городу. — *Егор Клейменов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

В игре есть легкий способ развить навык оружия любого типа. Для этого нужно получить коня Тенегрива, выполнив задания на Темное братство. Конь быстро восполняет здоровье, поэтому можно не опасаться за его смерть. Когда конь будет у вас, бейте его тем оружием, которое хотите прокачать. То же касается атакующей магии. А если стоять за спиной коня и стрелять в него из лука, то прокачивается еще и скрытность. — *Дмитрий Валуев*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Max Payne 3** от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***info@igromania.ru*** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

MAX PAYNE 3

Наверняка в игре вас раздражают моменты, когда Макс подходит к двери или какому-либо важному объекту с черепашьей скоростью. Но есть способ его ускорить! Достаточно активировать замедленный прыжок и сразу после начала прыжка включить замедление времени. После этой комбинации Макс с обычной скоростью (и в реальном времени!) подпрыгнет к самой двери. Вуаля! Остается только встать. — *Павел Иванов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №9

СЕНТЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какого из следующих персонажей не озвучивал Нолан Норт?

А. Натан Дрейк
Б. Дэдпул
В. Альтаир
Г. Циклоп
Д. Альберто Клементе

❷ В какой из приведенных ниже игр не планируется поддержка мультиплеера?

А. Far Cry 3
Б. Need for Speed: Most Wanted (2012)
В. God of War: Ascension
Г. Assassin's Creed 3
Д. Metal Gear Rising: Revengeance

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В боевике от третьего лица Spec Ops: The Line присутствуют не только несколько концовок, но и разветвления по ходу сюжета.

А. Так и есть.
Б. Нет, конечно! Это вам не RPG.

❹ Именно в LEGO Batman 2: DC Super Heroes пластиковые человечки впервые за историю серии заговорили.

А. Правда-правда.
Б. Ну что за ерунда?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Well, I'm sorry, dear boy, but I'm only an ageing vendor of exotic elixirs, not the bloody U.S. cavalry! Forgive me if matters take some time to prepare.
(«Что ж, сожалею, мой друг, но я всего лишь старый продавец экзотических эликсиров, а не чертова кавалерия США! Прости, если подготовка займет некоторое время».)

А. Red Dead Redemption
Б. Red Dead Redemption: Undead Nightmare
В. Call of Juarez
Г. Call of Juarez: Bound in Blood
Д. Gun: Showdown

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. «Штрафбат»
Б. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
В. Call of Duty: World at War
Г. Iron Front: Liberation 1944
Д. Sniper Elite V2

❼ Кто стал первой любовью Питера Паркера в комиксе The Amazing Spider-Man (1963)?

А. Мэри Джейн Уотсон
Б. Гвен Стейси
В. Бетти Брант
Г. Китти Прайд
Д. Лиз Аллен

НАШ ПРИЗ

Беспроводная
игровая гарнитура
для PC и Xbox 360

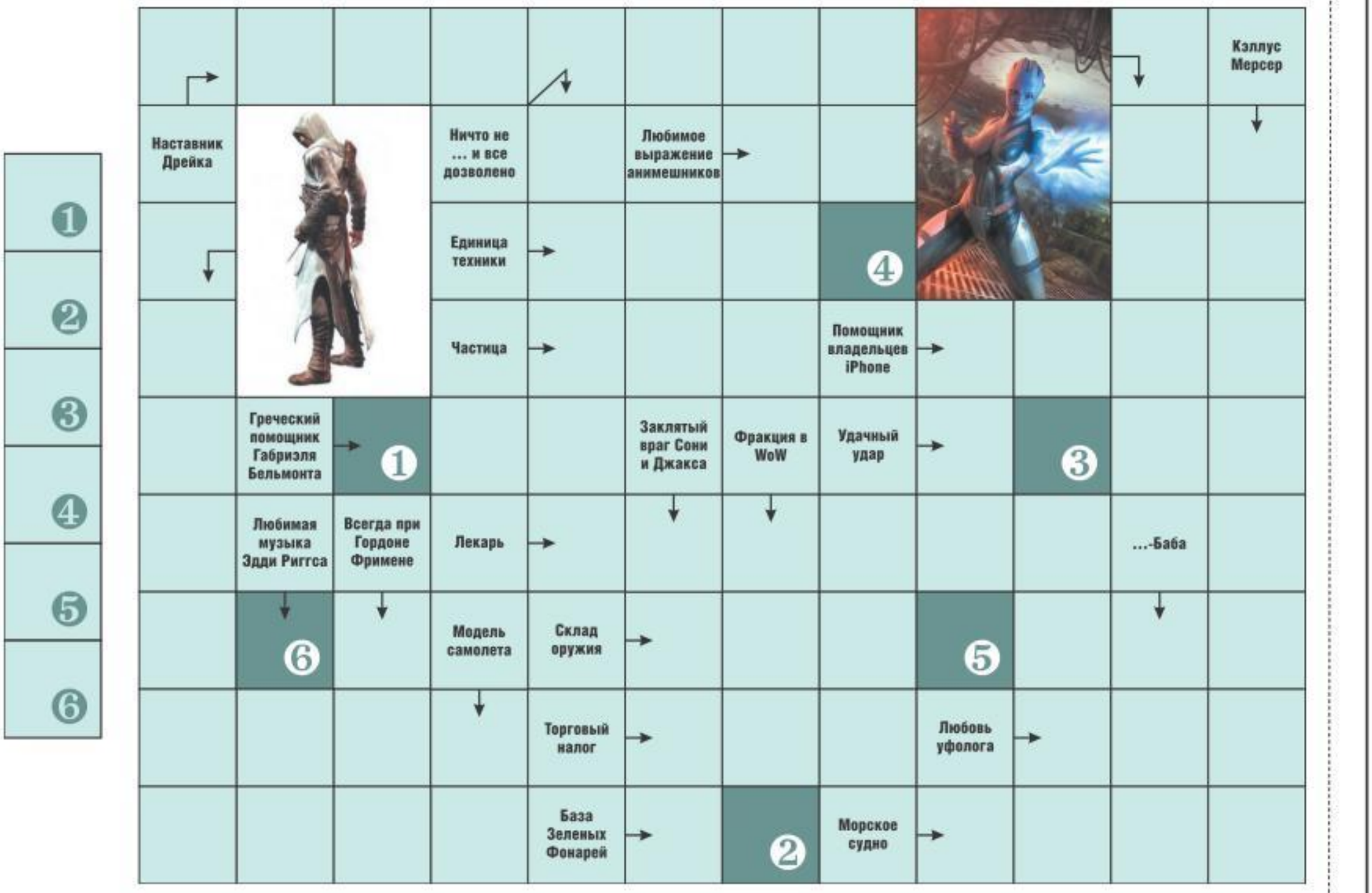
SteelSeries
Spectrum 7XB

(www.steelseries.com)

СКАНВОРД №9

СЕНТЯБРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



Проводная игровая мышь

SteelSeries Diablo III Mouse

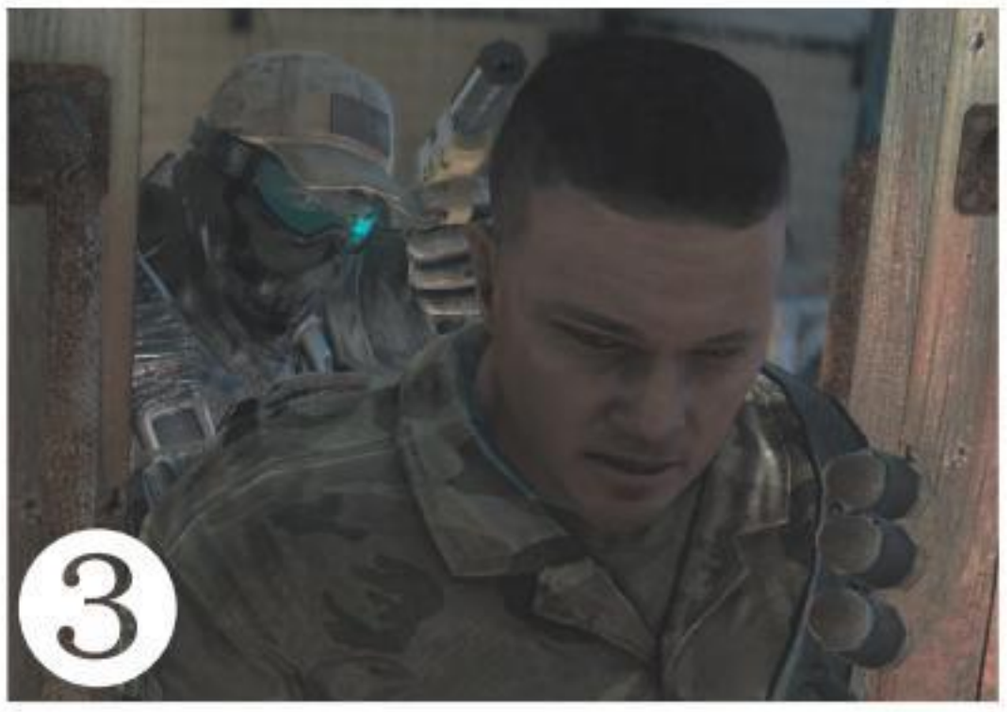
с семью кнопками и подсветкой

(www.ritmixrussia.ru)

НАШ ПРИЗ

ФОТОПАМЯТЬ №9 СЕНТЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier** в хронологическом порядке.
Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ ПРИЗ

Акустическая система

TDE 273

с двумя фронтальными колонками и сабвуфером совмещенным с усилителем и разъемами RCA и 3.5 mini Jack *(www.vers.su)*

T&D
WWW.VERS.SU

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№07/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (режим Nazi Zombies впервые появился в игре Call of Duty: World at War)
2. Г (в Diablo 3 нельзя сыграть за паладина)
3. А (мыльные оперы и другие передачи были еще в первом Max Payne)
4. А (игра Aliens vs. Predator (2010) действительно имеет расхождения с фильмом)
5. Д (цитата из Diablo 3)
6. В (скриншот из Deus Ex: Human Revolution)
7. Д (Джереми Соул не писал музыки для Sacred 2)

Победитель

Анатолий Баданин (Норильск)

Игровая стереогарнитура Turtle Beach Foxtrot. Call of Duty, совместимая с PC, Xbox 360 и PS3 *(www.gamelab.pro)*.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Асгард, угон, Ата, пароль, Египет, Пророк, туман, Мартин, таверна, лук, орб, мафиозо, маг, огр, хил. По вертикали: Купер, альт, Адам, Тьма, Алан, Том, лох, «Узи», кол. Ключевое слово: **монстр**.

Победитель

Евгений Наумов (Комсомольск-на-Амуре)

Игровая стереогарнитура X12 с усилителем звука и раздельной регулировкой громкости для чата и игры. *(www.gamelab.pro)*

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Binary Domain)
3, 1, 4, 2

Победитель

Альберт Феткулов (Набережные Челны)

Игровая стереогарнитура Turtle Beach P11, совместимая с PC, Xbox 360 и PS3, а также раздельной регулировкой громкости для игры и чата. *(www.gamelab.pro)*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

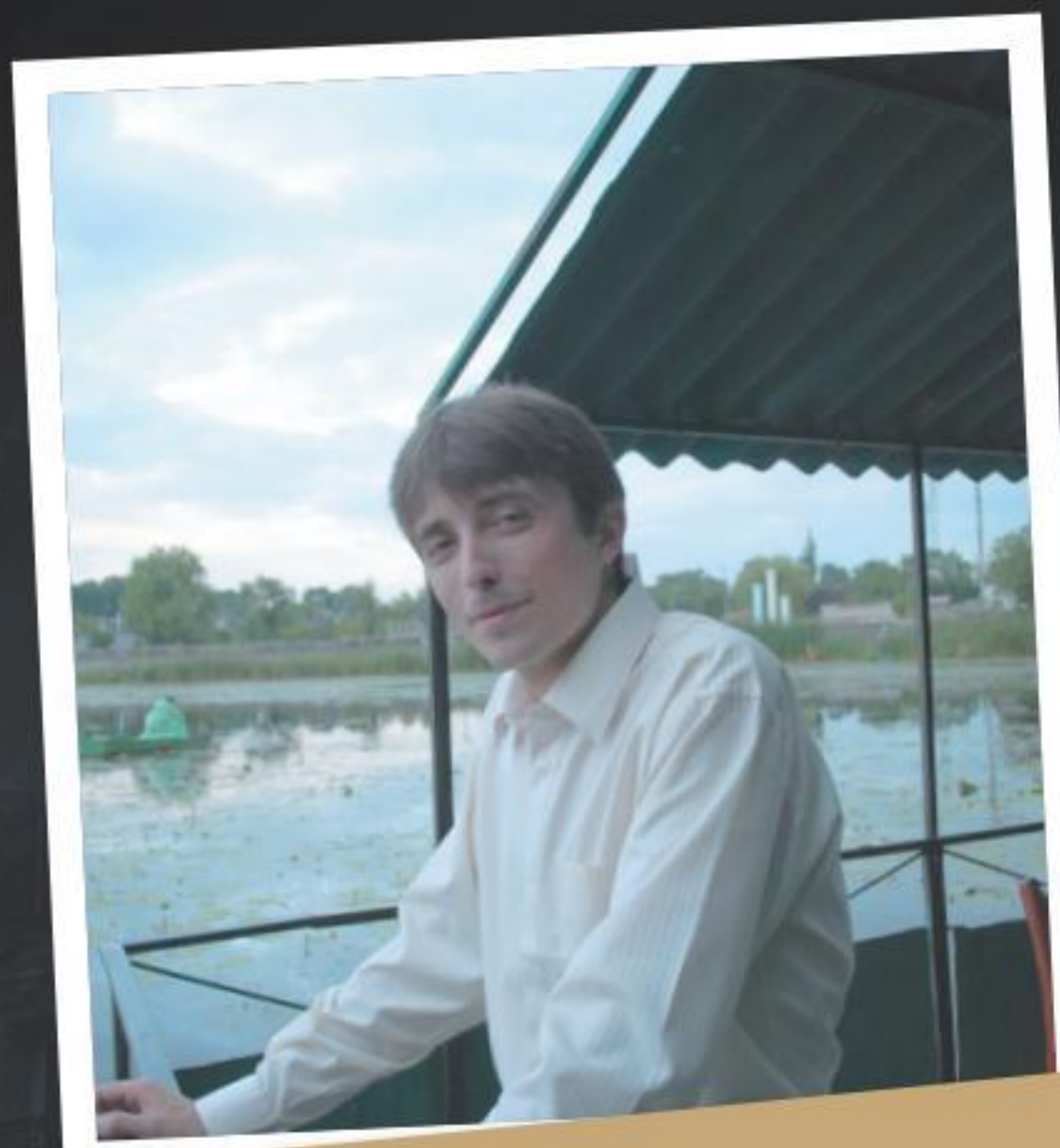
НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июльские конкурсы принимаются до 27.08.2012. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).



ЛЮБОВЬ И НЕНАВИСТЬ В ПАРИЖСКОМ МЕТРО

Автор:
Игорь Кононов

Редактор сайта mybattlefield.ru

О здоровой конкуренции и о том, почему Battlefield 3 победил Modern Warfare 3, хотя и продается хуже

Для многих заядлых игроков в **Battlefield** октябрь 2011 года ознаменовался выходом третьей части сериала и концом серии в ее привычном виде. Невероятно напористая девятимесячная рекламная кампания Battlefield 3 сулила возвращение к истокам — старые идеи на новом движке, масштабные карты для баталий и великолепную графику. Разработчики хотели одновременно порадовать старых знакомых и привлечь множество новых лиц в игровое сообщество.

Такая задача направила шведов на скользкую дорожку: попытка сорвать банк, скрестив механики полумаргинального Battlefield 2 с дискотекой сверхпопулярной **Call of Duty**, предполагает точное чутье и отсутствие права на ошибку.

Разработчики, впрочем, знали, где давить. В 2010 году на PC вышло ответвление сериала **Battlefield: Bad Company 2**, ощутимо отличавшееся от классического Battlefield. Но время для заигрывания с конкурентами тогда еще не настало.

Внедрение одиночной кампании и кооперативных миссий в Battlefield 3 озадачили давних поклонников сериала — неужто DICE решили пойти по пути копирования идей своих прямых конкурентов и предать идеалы Battlefield? Закрытый альфа- и бета-тест шутера только подтверждал худшие догадки: игрокам предлагалось побегать по небольшой и довольно-таки линейной карте «Операция Метро». Бои в тесных коридорах парижской подземки были больше похожи на скоростную мясорубку Call of Duty и меньше всего напоминали квадратные километры пространств Battlefield 2. DICE бросили перчатку конкуренту точно в лицо.

В ходе рекламной кампании на форумах развернулись настоящие битвы между поклонниками Battlefield и Call of Duty. Маркетологи умело свели в лобовую две крупных аудитории. Издатели регулярно подливали масла в огонь противостояния, то и дело пиная конкурента:

— Вам не стыдно десять лет кряду мусолить давно устаревший движок?

— Мы, в отличие от вас, делаем хорошую коммерческую игру, а не слепо стремимся быть на острие прогресса!

Форумные войны приобрели поистине эпический размах, зачастую выходя за пределы сообщества. Слова «батла» и «калда» в лагерях противников стали ругательными, а подозрение в связях с врагами превращало уличенного в посмешище.

Релиз Battlefield 3 доказал: качественно сделанная игра с грамотным контентом, если ее правильно подать аудитории, способна привлечь на свою сторону больше людей, чем любая реклама, информационный шум и цветастые знамена. Чутье не подвело DICE — Battlefield 3 без особых проблем откусил солидный кусок аудитории конкурента. Потрясающая графика, быстрый геймплей, простота и «Операция Метро» стали главными приманками для переселенцев из Call of Duty и новичков.

С другой стороны, громко ненавидимая поклонниками карта «Метро» — по сути, единственный реверанс шведов в сторону новой аудитории. И его оценили. В студийном блоге DICE поведали, что «подземка» — самая успешная карта Battlefield 3. Хитрость в том, что остальные карты как раз гораздо ближе к исконным масштабам, а дополнение **Back to Karkand** так и вообще призвано ублажить коренных фанатов.

Играя с обеими своими аудиториями, DICE ловко чередует выход дополнений. Только что выпустив абсолютно коридорный и быстрый **Close Quarters**, на сентябрь они назначили выход **Armored Kill** — танковые побоища на масштабных картах в духе «настоящего» Battlefield.

На фоне такого разнообразия даже форумы поутихли, и я, как человек, который на одном из таких форумов постоянно сидит, среди первых учуял дух примирения: о чем спорить, когда грань между «калдой» и «батлой» почти стерта?

Но это все так, пересказ истории, которую вы и так все, наверное, знаете. Важно другое: Battlefield 3 не удалось превзойти Call of Duty по продажам, но он вдвое превосходит конкурента по среднемесячному количеству играющих. И вот это уже — довольно уникальная ситуация. Call of Duty покупают по инерции, и продолжаться так бесконечно не может, а вот в Battlefield 3 люди остаются надолго. И именно лояльная база игроков и определит победителя на новом витке гонки продаж. Следующее столкновение двух великих серий будет интересным как никогда. ■

ДЕЛАЙ КАК Я

О технологиях и нереализуемых возможностях

Автор:
Джон Краевски

Основатель и исполнительный директор Strange Loop Games (авторы Vessel)

Мы живем в мире, где куча людей носит в карманах то, что еще пару десятков лет назад назвали бы суперкомпьютерами. Каждое из этих невероятно мощных устройств запросто взаимодействует с другими в любой точке мира. Будущее наступило. И как мы обращаемся с этими потрясающими технологиями, которые нас окружают? Используем лишь малую толику того, что могли бы.

На протяжении десятилетий игры шли к фотореализму, за скачком технологий моментально следовали улучшения графики. То, что разработчики и художники могут сотворить с мощью уже сегодняшних компьютеров, бесспорно, очень красиво, но прогресс должен (и будет) продолжаться. Тем не менее существует и другое направление развития, которое почти полностью игнорируется. Легко заниматься понятными вещами (наращивать частоты, делать более крутые шейдеры), но почему бы не пойти по менее очевидному пути? Что насчет этих самых карманных суперкомпьютеров? Почему бы не заняться геймплеем, искусственным интеллектом, физикой, сетевыми технологиями? Какие действительно новые возможности дали нам мощные железки? Разница между играми 1990 года и 2000 года гораздо более заметна, чем между играми 2000 года и 2010 года, хотя в девяностые все развивалось в основном эволюционно, а в двухтысячные произошла целая куча технологических прорывов. Почему так?

Это чрезвычайно актуальный вопрос, решение которого может принести пользу всей индустрии. На рынке, забитом одинаковыми шутерами и безопасными сиквелами, существует высокий спрос на игры, выходящие за жанровые рамки, предлагающие что-то новое. Это вранье, что покупатели их не замечают, но в это вранье продолжают верить серьезные мужчины с деньгами. Рынок созрел для таких проектов. Разработчики всякий раз пытаются скопировать один из прошлогодних хитов, хотя перед ними остается бескрайнее поле неизведанных возможностей.

В качестве примера приведу **Draw Something**. Всего за 6 недель игру скачали 37 миллионов раз, а потом компанию-разработчика купила компания **Zynga** за 180 миллионов долларов. Почему это произошло именно сейчас? Технологии для создания подобной игры были доступны всем желающим уже как минимум несколько лет, а интернет есть, кажется, уже везде. Почему мы так долго ждали эту игру? Рисовать с друзьями — это ведь чуть ли не самая простая и очевидная идея, прекрасное использование доступных технологий, и все же понадобились годы, чтобы кто-то сделал Draw Something. И это лишь одна из первых ласточек. Игры пока только заигрывают с новыми возможностями.

Каждый раз, когда выходит по-настоящему инновационная игра, я обращаю внимание, сколько времени прошло с того момента, как технологии позволили бы ее сделать. Обычно разрыв составляет пять и более лет. Пространственная головоломка **Portal** вышла в 2007 году, а **Braid** — в 2008-м, но я уверен, что подобные проекты можно было реализовать намного раньше, но до этого о таком геймплее никто даже не думал. Занятно, что обе прорывные игры были сделаны аутсайдерами игровой индустрии. Braid создал независимый разработчик практически в одиночку, а оригинальный концепт Portal придумали студенты. И они заработали кучу денег, но в **Activision Blizzard**, например, такое никогда бы не профинансировали. То, что сотни компаний и тысячи наемных работников не смогли или не захотели реализовать похожий геймплей (обе игры имеют высочайшие рейтинги и невероятную ценность для всей индустрии), несмотря на то, что технологии давно это позволяли, говорит о том, что у нас серьезные проблемы.

Тем не менее сложившуюся ситуацию стоит расценивать не как причину для нытья, а как редкую возможность для развития. Технологии — есть, аудитория — есть. Разработчикам остается лишь чаще рисковать и делать ставку на необычные игры. ■

ВСЕ НЕПРАВЫ

Об онлайновых играх и заблуждениях американцев

Автор:
Ричард Айоши
Экс-главный редактор IGN Vault Network, играет и пишет об онлайновых играх с девяностых

Я пишу про онлайновые игры с 1996 года. Хоть я и канадец, но всю жизнь писал только для американских изданий, и уж точно впервые пишу колонку для русского журнала. На протяжении многих лет мои взгляды отличались от взглядов большинства редакторов американских игровых изданий и игроков тем, что я всегда смотрел на мир в глобальной перспективе. Я начал тщательно следить за тем, что происходит в других странах — Корее, Китае, России и не только, — задолго до большинства западных журналистов. Все это время я с большим удовольствием наблюдал, как эволюционировали заблуждения американцев об онлайновых играх. Причем заблуждения не только и не столько обычных игроков, как тех, кто с играми работает — делает их, распространяет их или пишет о них.

Несмотря на то, что грамотность игроков растет из года в год, до сих пор достаточно большое количество американцев считает Соединенные Штаты неоспоримым лидером в секторе MMOG по основным параметрам — объему рынка, дизайну и технологиям, которые используются в играх. Насчет последних двух пунктов еще можно поспорить. На мой взгляд, США — номер один по технологиям, но лидерство это очень хрупкое. Что касается дизайна, то здесь лучше других Корея, но и у них отрыв небольшой. Про объем рынка и вовсе смешно говорить: Китай сделал всех еще пару лет назад, и рост будет продолжаться дальше.

Другое распространенное заблуждение касается большей эффективности условно-бесплатной модели над стандартной подпиской. Во всем мире это даже не обсуждается, все понимают, что free-2-play приносит больше денег, — но не в Америке. Множество местных игроков просто не верят в это. Сложно понять или объяснить, почему они так упрямы.

В похожей манере многие американцы (возможно, русские тоже) считают, что **World of Warcraft** продолжает занимать огромную, даже доминирующую долю рынка, как несколько лет назад, и поэтому он до сих пор служит для многих каким-то ориентиром. Очевидно, WoW до сих пор приносит гигантский доход — вполне возможно, что и самый большой в мире. Но ее лидерство уже не такое явное. Знаете, какая игра сейчас на втором месте и приближается все ближе к первому? Уверен, вы удивитесь.

Это **CrossFire**. Спасибо нужно сказать ее невероятной популярности в Китае. Этот корейский онлайновый шутер, в который в один момент даже играло 3,5 миллиона человек одновременно. Только вдумайтесь в эту цифру. Огромное количество игроков является залогом большой выручки. В прошлом году мировая выручка игры составила примерно миллиард долларов. Как думаете, сможет ли игра побить WoW по итогам 2012 года? Я в этом совершенно уверен.

Но на этом заблуждения американцев не заканчиваются. Они просто находятся в невежестве во всем, что касается российского рынка MMOG. Лишь немногие знают, что там крутятся сотни миллионов долларов. Все потому, что наши студии сфокусированы на США и Западной Европе. Они редко думают не только о России, но и о других регионах — Китае, Корее, Дальнем Востоке и других. Поэтому им кажется, что эти рынки куда меньше, чем есть на самом деле. Какой-то странный самообман.

Также подозреваю, что большинство американских геймеров переоценивают мощь модели подписки в России. Они до сих пор считают, что free-2-play занимает меньше половины рынка (просто потому, что меряют по себе), когда реальная их доля значительно выше. Это потому, что они думают, будто игры с платной подпиской лидируют везде, как и на их родном рынке, и им даже в голову не приходит, что где-то ситуация по тем или иным причинам может быть иной.

Другое неверное впечатление состоит в том, что многие думают, что с дистрибьюцией в других странах дела обстоят примерно как в США. Многие даже не подозревают, как сильно пиратство влияет на российский рынок. Поэтому они сильно удивляются, когда американские игры, популярные на родине, проваливаются в России.

Когда в середине девяностых онлайновый сектор снова начал расти, почти незамедлительно посыпались всякие прогнозы и ожидания о мировом игровом поле, в целом — жутко оптимистичные. Так вот, нам до того, что писали в этих прогнозах, еще далеко. Заблуждения, которые я перечислил, вместе с кучей других (рассказать обо всех у меня ни за что не хватит времени), говорят о банальном невежестве и непрофессионализме, и именно такие простые человеческие факторы, а не какие-то мифические внешние причины, мешают всеобщей онлайновой глобализации. Я уверен, что и американские, и русские поклонники MMOG когда-нибудь будут любить одни и те же игры, — но хотелось бы, чтобы процесс сближения как-то ускорился. ■

FLEXTRON
компьютеры

Что вы хотите от своего компьютера?

Мой компьютер должен быть современным, быстрым и надежным.
Мой компьютер должен делать любую работу, которую я ему поручу.
Мой компьютер должен иметь больше возможностей, чем я могу сегодня представить.

Все эти желания исполнятся, если ваш новый компьютер FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550.

Что умеет FLEXTRON Premiera 55?

- Хранить 1 000 фильмов HD или 1 000 000 фотографий или 10 000 звуковых дисков...
- Хранить резервные копии всех ваших любимых "гаджетов" - всяких смартфонов и iPad'ов...
- Работать в несколько раз быстрее вашего ноутбука...
- Играть в любые игры, показывать 3D-фильмы и 3D-фото...

25 550* руб

ЧТО ВНУТРИ

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3550
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce 550Ti 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-011 450Вт
- Лицензионная операционная система Windows 7
- Microsoft Office Starter 2010
- Антивирус MS Essential

САМОЕ ГЛАВНОЕ

Но!.. Самое главное - это надежность и удобство. Нам удобнее работать за большим ярким экраном, набирать текст на нормальной клавиатуре и управлять нормальной мышкой.

Наши фотографии, фильмы, музыка, наши письма, заметки и книжки - уникальны, а значит бесценны! Для того, что бы их не потерять, нужен максимально надежный компьютер.

Поэтому ваш выбор - компьютер FLEXTRON!

(495) 925-64-47
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов--магазинов:
м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2

* Цена дана на 01.08.2012

реклама

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда

intel inside™ CORE™ i5

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт **www.intel.ru/rating.**

BenQ XL2420T

Культовый геймерский монитор

120Hz

Black eQualizer

Smart Scalling

Монитор BenQ XL2420T создан при участии профессиональных киберспортсменов, специально для настоящих геймеров и является турнирным и тренировочным оружием профессиональных игроков в России и в мире.
Благодаря настоящей 120Гц развертке, минимальному времени задержки, функциям Smart Scale и Black eQualizer, монитор BenQ XL2420T стал практически безальтернативным монитором для профессиональных киберспортивных соревнований в 2012 году, заслуженно снискав славу культового геймерского монитора.

BenQ

Enjoyment Matters

реклама